إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية

في جائحة كورونا وتأثيرها على السلوك والتعليم

تأليف

لينا خليل برغش





إدمان الأطفال

على الألعاب الالكترونية

في جائحة كورونا

وتأثيرها على السلوك والتعليم

تأليف

لينا خليل برغش





بسم الله الرحمن الرحيم

محفوظة جميع الحقوق

٢٠٢١م-١٤٤٣هـ



www.dar-alketab.com

رقم الإيداع لدى دائرة المكتبة الوطنية

(٢٠٢٠/٩/٣٨٠٩)

٣٠٦.٤٣
برغش، لينا خليل
إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية في جائحة كورونا وتأثيرها على السلوك والتعليم/ لينا خليل برغش .- عمان: المؤلف، ٢٠٢٠.
( ) ص.
ر.إ.:(٢٠٢٠/٩/٣٨٠٩).
الواصفات: علم اجتماع التربوي//علم النفس الاجتماعي// الألعاب الإلكترونية// الإدمان//التعليم//الانثروبولوجيا
يتحمل المؤلف كامل المسؤولية القانونية عن محتوى مصنفه ولا يعبّر هذا المصنف عن رأي دائرة المكتبة الوطنية أو أي جهة حكومية أخرى

تم إعداد بيانات الفهرسة والتصنيف الأولية من دائرة المكتبة الوطنية

للطباعة والنشر والتوزيع
الأردن- اربد
شارع إيدون إشارة الإسكان
تلفون/ whatsApp
(٩٦٢-٠٧٧٧٧٧٦٨١٠)
Dar-Alketab
PUBLISHERS
Irbid- Jordan
E-mail:
dar_alkitab1@hotmail.com

المدير العام

بلال ابراهيم الشلول



ردمك ٩٧٨-٩٩٢٣-٧١١-٩١-٠ **ISBN**

https://web.facebook.com/daralketab

الإهداء

إليك يا خالقنا . . . نتوجه بالشكر على نعمة العقل والعلم التي أنعمت علينا .

إلى الحبيب المصطفي . . . صاحب هدانا الأول ونبراس مسيرتنا على الأرض

أهدي هذا العمل إلى:

إلى من عمل بكد في سبيلي وعلمني معنى الكفاح وأوصلني إلى ما أنا عليه

زوجي الغالي أدامه الله لي .

إلى ابنائي: اسراء، آلاء، صهيب، محمد، ليان .

إلى جميع أبنائنا وبناتنا وذويهم في وطننا العربي الكبير .

لينا خليل

٢٠٢٠



الفهرس

مقدمة

مما لا شك فيه أن العالم اليوم يشهد تطوراً ملحوظا في مجال تكنولوجيا المعلومات ومن أبرزهذه التطورات موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية، ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية.

وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بل غربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى، خاصة ممارسة النشاطات الرياضية والبدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال وتنميط سلوكهم وتغيير مبادئهم التربوية، ودعما للحاجة في معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على الطلبة خاصة في المرحلة الابتدائية، والذين يتراوح أعمارهم ما بين ٧و ١٢سنة، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح هذا الكتاب بعنوان (أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال)، فدراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها بين أوساط الأطفال، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذا الكتاب يكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب، ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية التي استحوذت على عقول الكثير من أطفالنا في عالمنا العربي، وبهذا يمكننا تفادي إدمان الأطفال العرب على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، وتجاهل إغرائها وجاذبيتها للطفل الذي لا يعي جيدا خلفيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوكه وعاداته.

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور

"القرية العالمية"، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافاتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في للعالم، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل والتكنولوجيات الأمريكية الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية، وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية.

جاء هذا الكتاب ليهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال الدراسات التي عالجت أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، والاعتماد على أحدث المراجع والمصادر.

يضم هذا الكتاب ستة فصول يتناول الفصل الأول: الطفولة وأهمية اللعب وفي الفصل الثاني الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها. وفي الفصل الثالث فقد خصص للتعرف علاقة الألعاب الإلكترونية بالتكنولوجيات الحديثة والعالم الافتراضي، وقد خصص الفصل الرابع للحديث عن أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال،وفي الفصل الخامس عن خطورة الألعاب والتطبيقات والمواقع إلكترونية على أبنائنا.أما الفصل الأخير للحديث عن الأسرة ودورها في وقاية الأبناء من الإدمان الإلكتروني.

الفصل الأول
الطفولة وأهمية اللعب

إن من نعم الله عز و جل على الآباء نعمة الأبناء ﴿يَهَبُ لِمَن يَشَآءُ إِنَٰثٗا وَيَهَبُ لِمَن يَشَآءُ ٱلذُّكُورَ﴾ (الشورى: الآية٤٩). وما من شك في أن الطفولة في عالمنا اليوم –في ظل التقدم التكنولوجي – أصبحت عرضةً لمخاطر عديدة، تستوجب رعاية خاصة من الأسرة التي تشكل المحضن الأول للتنشئة والتطبيع وهي تشكل خط الدفاع الأول للناشئة، وصلاح الأسرة مقدمة لبناء شخصية الطفل على أسس سليمة بحيث يصبح في المستقبل عامل بناء في المجتمع، و حينما تنحرف هذه التربية فإن هذا يؤدي إلى نماذج مشوهة من الأطفال لا تُبشَر بغدٍ مشرق أو مستقبلٍ آمن.

من الضروري الحرًص عند إعداد جميع المواد والأنشطة وتقديمها للأطفال العمل على إمتاعهم وإسعادهم وادخال البهجة على قلوبهم وذلك لأن أفضل السبل والطرق لتعليم الأطفال خاصة الصغار منهم هو تعليمهم عن طريق اللعب والاستمتاع. واللعب هو الاستراتيجية الأولى والأكثر فعالية لتعليم الأطفال في سن ما قبل المدرسة وبالسنوات الأولى من المرحلة الابتدائية.

وإذا استطعنا إمتاع الطفل وإسعاده واتاحة الفرصة له للعب والمرح فإننا نستطيع تعليمه كل ما نرغب من معلومات ومفاهيم وقيم واتجاهات وسلوكيات. لكن اللعب المقصود هنا هو اللعب الموجه المخطط وليس مجرد الفوضى، حيث يكون هناك هدف محدد نسعى لتحقيقه وننظم الموقف التعليمي من ألعاب وأنشطة عن قصد والأطفال يتعلمون وهم يلعبون ويستمتعون ويتعلمون في سهولة ويسر، هذا بالإضافة بطبيعة الحال لتمكين الأطفال من اللعب الحر واللعب بهدف البهجة والمتعة والاستمتاع والترفيه والذي قد يكون هدفا في حد ذاته ومطلبا ضروريا لأطفال هذه المرحلة.

يجمع علماء النفس والتربية على أن الطفولة من أهم المراحل في تشكيل شخصية الإنسان، وأكثرها تأثيراً في حياته العامة، ولاسيما تلك المرحلة التي يعيشها في كنف أسرته، حيث يجب أن تؤمن له متطلبات النمو السليم من الجوانب الجسدية والانفعالية والأخلاقية والاجتماعية.

تعريف الطفولة Definition Childhood:

الطفل: المولود و يستوي فيه المذكر والمؤنث، والجمع أطفال،[١] وتبدأ مرحلة الطفولة من الولادة ﴿ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلًا﴾ [٢] وتنتهي بالبلوغ (وإِذَا بلَغَ الْأَطْفَالُ منكُم الْحلُم فَلْيستَأْذنُوا كَما استَأْذَن الَّذين من قَبلِهِم) [٣]

الطفل في اللغة هو المولود حتى البلوغ، والطفولة هي مرحلة من الميلاد إلى البلوغ.ويشير قاموس أكسفورد Oxford: إلى الطفل على أنه الإنسان حديث الولادة سواء كان ذكرا أو أنثى، كما يشير إلى الطفولة على أنها الوقت الذي يكون فيه الفرد طفلا ويعيش طفولة سعيدة.

كما يشير قاموس لونجمان Longman: إلى الطفل على أنه الشخص صغير السن منذ وقت ولادته حتى بلوغه سن الرابعة عشر أو الخامسة عشر وهو الابن أو الابنة في أي مرحلة سنية، كما يعرف الطفولة على أنها المرحلة الزمنية التي تمر بالشخص عندما يكون طفلاً.

وينطوي مفهوم الطفل في علم النفس على معنيين معنى عام ويطلق على الأفراد من سن الولادة حتى النضج الجنسي، ومعنى خاص ويطلق على الأعمار فوق سن المهد وحتى المراهقة.

وتعرف الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع على أنها: هي تلك الفترة المبكرة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتماداً كلياً فيما يحفظ حياته؛ ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي قنطرة يعبر عليها الطفل حتى النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تتشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي.

---

(١) الرازي،الإمام محمد بن أبي بكر عبد القادر،مختار الصحاح،دار الحديث، القاهرة، ص٢٢٠

(٢) سورة الحج: آية ٥.

(٣) النور: الآية ٥

وتعتبر مرحلة الطفولة في الإنسان من أطول مراحل الطفولة بين الكائنات الحية حيث إنها تمتد من لحظة الميلاد وحتى سن الثانية عشر، وتسمى الفئة العمرية من (٦ سنوات إلى ١٢ سنة) بمرحلة الطفولة المتأخرة ، وتنقسم مرحلة الطفولة وفقاً لهذا التفسير إلى فترتين متميزتين هما:-



١- مرحلة الطفولة المبكرة من (٢-٥سنوات) childhood Early: وهي المرحلة التي تمتد من عامين إلى خمسة أعوام وفيها يكتسب الطفل المهارات الأساسية مثل المشي واللغة مما يحقق قدرا. ًكبيراً من الاعتماد على النفس.

٢- مرحلة الطفولة المتأخرة (٦-١٢سنة) childhood Late: وهي المرحلة التي تمتد من سن السادسة حتى سن الثانية عشر من العمر وتنتهي هذه المرحلة ببلوغ الطفل ودخوله مرحلة مختلفة كثيرا عن سابقتها وهي مرحلة المراهقة.

الطفل: شخص يتراوح عمره بين ١٨شهراً و ١٣سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، وإن كان الكثير من الأطفال يضطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفّاظات. يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة. كما يبدءون في النمو جنسيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد. وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل، وعلى أية حال فإن الطفولة تُعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى.(١)

وفترة الطفولة من أهم الفترات في تكوين شخصية الطفل، إذ تعد مرحلة تكوين وإعداد ترسم فيها ملامح شخصية الطفل مستقبلاً، وتتشكل فيها العادات والاتجاهات، وتنمو فيها

---

(١) الطفل، الموسوعة العربية العالمية

الميولات والاستعدادات، وتتفتح القدرات، وتتكون المهارات وتكتشف، وتتمثل القيم الروحية والتقاليد والأنماط السلوكية، وخلالها يتحدد مسار نمو الطفل الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي والوجداني، طبقا لما توفره له البيئة المحيطة بعناصرها التربوية والثقافية والصحية والاجتماعية.

متى تبدأ تربية الطفل؟

ان التربية تبدأ من اليوم الأول لولادة الطفل حين يبدأ يتعود على أوقات الرضاعة وتنظيم ساعات النوم والمناغاة والتدليل وغير ذلك، وهذا ما أكده الدكتور "هارولد هاريس" مدير الطب النفسى بجامعة ديوك من أن الاهتمام بالطفل يبدأ منذ اليوم الاول لولادته ولا تبدأ التربية والتدريب على الانضباط في سن السادسة او السابعة (سن دخول المدرسة) كما يعتقد الكثيرون ولعل الثلاث او الاربع سنوات الاولى من عمره هي الاساس في بناء شخصيته وفي تعلمه القيم ومبادئ الخير والشر والمسموح والممنوع والحلال والحرام في التعامل اليومي مع أخوته وأولاد الجيران اذ لا يجوز مطلقا تشجيعه بالابتسام حين يقدم على ضرب من هم اصغر منه كي لا يترسخ الشعور أنه قوي وعظيم كما ينبغي الاعتدال في حبه وتدليله استجابة طلباته لأن الافراط والتفريط بكل أساليب التعامل مع الطفل يلتقيان آخر الامر في نتيجة واحدة وهى خسارة الطفل لشخصيته وثقته بنفسه.[١]

خصائص مرحلة الطفولة:

تتميز مرحلة الطفولة المبكرة، بخصائص جسمية وعقلية وانفعالية واجتماعية وخلقية، تنفرد بها عن المراحل النمو الأخرى، ولا بد من الاطلاع على خصائص مرحلة الطفولة المبكرة، لمساعدة المربين والباحثين على تقويم سلوك الأطفال وتعديله، ومعرفة كيفية التعامل معهم، وتوجيههم التوجيه السليم، لكي نرقى بشخصية الطفل وتسوية بناءه الإنساني، ومن أهم هذه الخصائص:

- **النمو الجسمي والحس حركي:**

تتوقف سلامة الطفل، في الصحة الجسمية، على مدى مراعاة شروط التغذية والإضاءة والتهوية، كما يتميز البناء الجسمي للطفل في هذه المرحلة، بالضعف وعدم القدرة على

---

(١) مي شبر، متى تبدأ تربية الطفل؟، موقع آفاق علمية وتربوية، يوليو ٠٨، ٢٠١٨:
http://al3loom.com/?p=22843

المقاومة، وقد يؤدي سوء التغذية، وتعرضه للأمراض في هذه المرحلة المبكرة من حياته إلى آثار سلبية على صحته الجسمية، والتي تبقى ملازمة له في مراحل النمو التالية، مما يظهر حاجته إلى الرعاية الصحية المستمرة، والاهتمام بتوفير العناصر الغذائية اللازمة له في مرحلة التكوين والبناء، التي تعتمد عليها مراحل النمو التالية وتتأثر بها.

ولكي ينمو الطفل بشكل صحيح وسليم لا بد من توفير الجو الملائم لنومه من ناحية الهدوء والإضاءة، لأنها مهمة لنمو الطفل وسلامة صحته الجسمية وعدم إغفال جانب النظافة بأشكالها المختلفة وتنظيم مواعيد الغذاء له.هذا بالإضافة إلى العناية بسلامة حواس الطفل التي من خلالها يتفاعل مع البيئة المحيطة به، فعن طريق الحواس كالإبصار يدرك الطفل المثيرات المختلفة التي تساعده على التفاعل معها وتكوين المفاهيم العلمية وإدراك الأشياء التي يستطيع إدراكها في هذه المرحلة. فالحواس تعتبر وسيلة اتصال الطفل بالعالم الخارجي من حوله.

- خصائص النمو العقلي

يتميز الطفل في المراحل المبكرة من عمره، بتأثره بالبيئة المحيطة به، والتي تبدأ من فترة الحمل، حيث اثبت العلماء والباحثين أن وصول كمية من الأوكسجين إلى مخ الجنين يعتمد على مدى الراحة الجسمية للام الحامل وان الإرهاق للام الحامل يعوق من وصول الأكسجين إلى مخ الجنين وبالتالي يتنبأ الأطباء نتيجة ذلك بالتخلف العقلي للطفل.

فالممارسات التربوية الخاطئة التي يتعرض لها الطفل في المراحل المبكرة، تؤثر على ذكاؤه والتي تكون نتيجة للإفراط في تدليل الطفل والمبالغة في حمايته لان هناك علاقة قوية بين توافر المشكلات التي تتحدى ذكاء الطفل وبين نموه العقلي.

فالأم التي تبالغ في توفير الحماية الكاملة والحرص على تدليله وجعله كامل الاعتماد عليها في كل متطلباته وحاجاته وإشباعها دون منحه فرصة للتدرب على الحصول على هذه الحاجات فانه يتعرض لإعاقة في نموه العقلي لعدم تعرضه وتفاعله مع المشكلات للوصول إلى حلول مرضية له.

بالإضافة إلى حجم الأسرة وعددها له علاقة قوية بذكاء الطفل فعندما تتساوى أسرتان في جميع العوامل التي تؤثر في تحديد مستوى ذكاء الطفل فان درجة ذكاء الأطفال في الأسر قليلة العدو الحجم تكون أعلى درجة من ذكاء الأطفال الأكبر حجما والسبب أن الوالدين عندهم

فرصة اكبر للتفاعل مع أطفالهم والإجابة على أسئلتهم وتوجيههم مما يساعد على شحذ وتنمية ذكائهم إلى أقصى حد ممكن.[1]

- النمو الاجتماعي والانفعالي

إذا كان الآباء هم الذين يقومون بالدور الأسري، لا بد من بيان الطرق لإحداث التغيرات المرغوبة، التي يسعون لتحقيقها. ويرى اريكسون (Eriksson) واضع نظرية النمو الاجتماعي، أن النمو النفسي في سياق اجتماعي، أكثر اتساعا ضمن التراث الثقافي للأسرة، ويرى أن الفرد قادر على تطوير شخصيته، من خلال مراحل النمو المتلاحقة وطيلة حياته، كما ويعتقد بوجود فترات حرجة للنمو، ويعتبرها نقطة تحول حاسمة، وإذا لم تحل مشاكل هذه المرحلة فإنها ستظهر في مراحل نهائية لاحقة عند الطفل، ويعتبر الطفل متكيفا إذا تجاوز المشكلات، وتميز سلوكه بالايجابية خلال مروره بالمراحل المتتابعة، واقترح اريكسون ثمانية مراحل للنمو النفسي والاجتماعي كما يلي:

مرحلة الإحساس بالثقة مقابل الإحساس بعدم الثقة وتمتد (من الولادة – ٨ أشهر) فالسنة الأولى من عمر الطفل تعتبر فترة مناسبة لتوليد الثقة بالنفس وبالبيئة، وذلك من خلال ثقته بالآخرين، وعملية الشعور بالثقة تكون أكثر صعوبة إذا لم تتحقق له في المرحلة الأولى، وهنا يعتمد الطفل على الأسرة في تشكيل هذه الثقة، لا سيما الأم، لأنها على صلة مباشرة ومتصلة بالطفل، وعن طريقها يشعر بالدفء والحنان، ولذلك يتولد عند الشعور بالثقة.

مرحلة الإحساس بالاستقلال الذاتي، مقابل الإحساس بالخجل، وتمتد من سن (**١.٥ – ٣** سنوات)وفي هذه المرحلة يعمل الطفل على تأكيد الإحساس بالاستقلالية الذاتية، من خلال ممارسة بعض الأفعال السلوكية بمفرده دون مساعدة الآخرين، وهنا يتأكد لديه الإحساس بالاستقلالية، من خلال ممارسته لهذه الأفعال، وفي حال عدم تأكيد ذاته، يتولد لديه الخجل والشك الذي يلازمه طوال حياته.[2]

الإحساس بالمبادأة مقابل الإحساس بالذنب وتمتد من سن (**٣ - ٦** سنوات) .

الشعور بالجهد والمواظبة مقابل الإحساس بالنقص(**٦ – ١١**)

---

(١) الشريف،السيد عبدا لقادر(٢٠٠٧) التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال. دار المسيرة،عمان، الأردن.

(٢): الناشف، هدى محمود.(٢٠٠٧) الأسرة وتربية الطفل، دار المسيرة،عمان، الأردن.

الهوية مقابل الغموض وتمتد من (١٢ – ١٨)
الألفة مقابل الانعزال وتمتد إلى (مرحلة الشباب)
الإنتاج مقابل الركود وتمتد إلى (مرحلة الرشد)
التكامل مقابل اليأس وتمتد إلى (أواخر العمر) [١]

- خصائص النمو اللغوي

يعتبر النمو اللغوي للطفل جزءا هاما للنمو العقلي والتطور المعرفي لدى الطفل للارتباط الوثيق بين اللغة والتفكير، فمن خلال اللغة يعبر الطفل عن نفسه ومدى التوافق الشخصي والاجتماعي ويعد النمو اللغوي من مطالب النمو العقلي في هذه الم المرحلة من حيث معرفة وجمع اكبر قدر ممكن من المفاهيم والمفردات واستخدامها وربطها مع بعضها البعض في جمل ذات معنى، كما يتأثر النمو اللغوي للطفل بكمية الخبرات ونوعية المثيرات التي يتعرض لها وهذا يؤدي إلى سرعة فهمه للعالم المحيط به.

فالطفل الذي يكون صورة ذهنية بفعل المثيرات الحسية في بيئته، يحتاج إلى لغة لتنظيم الملاحظات الحسية الأولية وتحديدها ومن ثم تثبيتها ونقلها للغير عند تفاعله مع الآخرين وهذا ينعكس على نمو تفكير الطفل بصورة ايجابية بفضل العلاقات الاجتماعية،اذ أن سماع كلام الآخرين أو رؤيته مكتوبا يشكل باعث عند الطفل على التفكير الاجتماعي الذي يتبعه والتعبير الاجتماعي يكون عادة اللغة عنده.

تعريف اللعب وأهميته:

اللعب هو مفتاح التعلم والتطور لدى الأطفال، فمن خلاله يكتشف الطفل بيئته ويتعرف على عناصرها ومثيراتها المتنوعة، ويكتشف ذاته ويعرف مركزه وموقعه ويتعلم أدواره وأدوار الذين يحيطون به من الكبار والأتراب. كما يتعلم ثقافته وثقافة مجتمعه وقيمه، ويطور قدراته ومهارات التفكير المختلفة التي يحتاجها في رحلته على طريق النماء والتطور.



(١) ريتا، مرهج(٢٠٠٦).أولادنا من الولادة إلى المراهقة. اكاديميا للنشر والتوزيع، تلفزيون المستقبل، بيروت.

ومن خلال اللعب يكتسب الطفل كثيراً من المعلومات التي يصعب اكتسابها من الكتب المدرسية، فاللعب هو مدرسة غير رسمية للعلاقات الاجتماعية. كما يكتسب اللغة، مفردات واصطلاحات وعبارات وجمل كأداة أساسية وهامة من أدوات التفاعل والتواصل مع العناصر البشرية في البيئة، لذلك فإن اللعب يحتل مكانة هامة في عملية التعليم عند الطفل، فهو عجينة قابلة التشكيل، كما أنه صفحة بيضاء، بمعنى أنه يشكل حسب منهجية معلمه.

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا.(١)

أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه "نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر" وبتحليل مضمون هذا التعريف نستنتج أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا.(٢)

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.(٣)

فاللعب في النظرية المعرفية وعلى رأسها نظرية "بياجيه "Piaget التي ترى أن النشاط الحركي للطفل هو أساس نموه العقلي، فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي،والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال. فاللعب المتمثل في نشاط الطفل، التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل، وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن نفسي متعقل، بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به.(٤)

---

(١) حنان العناني، اللعب عند الأطفال، ط ١، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، ٢٠٠٢، ص ١٥.

(٢) محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، درا المسيرة، عمان، ٢٠٠٢، ص ١٨.

(٣) بشير نمرود ،٢٠٠٨، مرجع سابق،ص ٣٥

(٤) محمد محمود الخوالدة، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاتها التربوية في إنماء شخصياتهم، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، ٢٠٠٣، ص ٣٩.

من هذه التعريفات السابقة يمكن استخلاص تعريف عام وشامل للعب هو "أن اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادى ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية ويتصف بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية ولا يجهد الطفل وبه يحصل الطفل على المعلومات ويكون جزءا من حياته ولا هدف له إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت".(١)



وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي.

فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب.(٢)

كان من عادة الرسول صلى الله عليه وسلم، مداعبة الأطفال وممازحتهم لإدخال السرور إلى أنفسهم وجلب الأنس لديهم، ومن الشواهد على ذلك ما رواه " يعلى العامري أنه خرج مع رسول الله صلى الله عليه وسلم إلى طعام دعوا إليه، فاستقبل رسول الله صلى الله عليه وسلم أمام القوم حسين مع غلمان يلعب فأراد رسول الله صلى الله عليه وسلم أن يأخذه قال فطفق الصبي ههنا مرة وههنا مرة، فجعل رسول الله صلى الله عليه وسلم يضاحكه حتى أخذه قال فوضع إحدى يديه تحت قفاه والأخرى تحت ذقنه فوضع فاه على فيه فقبله وقال حسين مني وأنا من حسين أحب الله من أحب حسيناً، فحسين سبط من الأسباط "(٣)

---

(١) خير الدين عويس، ٢٠٠٧، مرجع سابق، ص٩.

(٢) حنان عبد الحميد العناني، ٢٠٠٢، مرجع سابق، ص ١٥.

(٣) ابن حنبل، ١٩٧٨، ج ٤، ص١٧٢.

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما.[١]

وينبغي أن لا ننسى أيضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية وهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكبوتة، الاضطراب، سوء الخلق، الانفعال والمشاغبة. والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية والعاطفية بالنظر لكونه وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقات المكبوتة. يلجأ علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة بعض الحالات لدى الأطفال، وقد غدا العلاج باللعب في عصرنا الحالي منهجا من أهم مناهج معالجة الاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية لدى الأطفال وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد.[٢]

كما أن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل، وللعب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الآخرين وتوقعات منه، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن والسيئ واكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق والعدل وضبط النفس والالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته إلى أن أبويه قد يتغاضيان عن أخطائه ولكن الآخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح.[٣]

---

(١) فتيحة كركوش، سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، ،٢٠٠٨،ص ٢٤.

(٢) هايدة موثقي، ٢٠٠٤، مرجع سابق، ص٣٢.

(٣) هايدة موثقي، ٢٠٠٤، مرجع سابق، ص٣٤.

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:[1]

١) تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات.
٢) تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.
٣) تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.
٤) تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.
٥) مساعدته على التكيف الاجتماعي.
٦) تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

ويعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، **فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان،** فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل و النوم. وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب.

أنواع اللعب ووظائفه:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة.

أما بعد سن الثالثة يجب أن يلعب الطفل مع الأطفال الآخرين، أي الجماعة من الأطفال، ولكن يجب المعرفة بأن هناك أوقات يلعب فيها الطفل مع نفسه على اختلاف أعمارهم، لأن الطفل يجب أن ينفرد بنفسه ويقوم بعمل ما يريد وذلك لسد حاجاته الفردية وإشباع ميوله ورغباته الشخصية، فإذا وجدناه سعيدا فليس من الضروري إجباره على اللعب مع غيره،

(١) بشير نمرود، ٢٠٠٨، مرجع سابق،ص ٧٦.

وأحيانا يكون اللعب الفردي مفيدا في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر، كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال.(١)

أما اللعب الجماعي فهو اللعب الذي يبدأه الطفل في سن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي.

فمن خلال هذه الألعاب الاجتماعية يحصل الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التعليم الاجتماعي،Social Learning عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون وقوة التحمل والجلد والصبر، وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر، هذا إلى جانب تعلم الطفل وضع خطط اللعب والتوصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية.(٢)



وهنالك أيضا من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللعب كاللعب العفوي الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار، واللعب التربوي الذي يثير انتباه الطفل من خلال النشاطات

(١) خير الدين عويس، مرجع سابق، ص ٢٧ – ٢٨ .

(٢) خير الدين عويس، مرجع سابق، ص ٢٩ – ٣٠.

المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاونا مع الآخرين وينظم سلوكاته ويهيئه للحياة الاجتماعية، واللعب العلاجي الذي يستعمل في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل المختلفة كالرسم والدمى الخشبية واللعب......الخ.[١]

كما أن هناك من يقسم اللعب على أساس الوسيلة التي يلعب بها أو الطريقة التي يلعب بها الطفل كاللعب البدني الذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال فهو يستعمل البدن والحركات، ويكمن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب أكثر تنظيما وجماعية، كما أن هذا النوع من الألعاب يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، فمن خلال هذا النوع من اللعب يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه وتناولها واللعب بأطرافه بحيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق.[٢]

إضافة إلى اللعب التمثيلي الذي يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال، وذلك لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا، كما أن هذا النوع من اللعب يسمح للأطفال بتعبير عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، فأصبح هذا النوع من اللعب التمثيلي الرمزي الخيالي نوعا من الدراما الاجتماعية، ، كما يزيد هذا اللعب من قدرات الطفل الفكرية والتحدي الثقافي والنمو الفكري السليم.[٣]

وهناك نوع يسمى باللعب التركيبي والذي ينمو مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة ، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية كبناء الخيام، الألعاب المنزلية، عمل نماذج من الصلصال.....الخ.[٤]

---

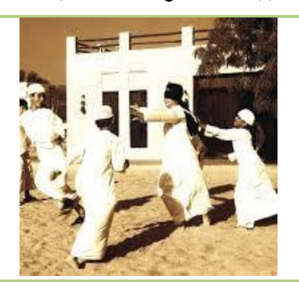
(١) بشير نمرود، مرجع سابق، ص ٧٦.

(٢) محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، المرجع السابق، ص ٣٧.

(٣) سلوى محمد عبد الباقي، اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر،٢٠٠١، ص ٤٧ – ٤٨.

(٤) محمد محمود الحيلة، التربوية وتقنيات إنتاجها، مرجع سابق، ص ٤٠.

ألعاب "شعبية" صمدت في وجه تطبيقات الهواتف الذكية


لطالما ابتكرت الشعوب ألعاباً لتسلية الأطفال وحتى الكبار عبر التاريخ، وأصبحت جزءاً من خصوصية تلك المجتمعات، إلا أنه وخلال السنوات الأخيرة ومع تطور التكنولوجيا، وألعاب التطبيقات الذكية، اندثرت العديد من الألعاب التقليدية، وتضاءل انتشارها.

أسهمت الألعاب الشعبية القديمة بشكل رئيس وفاعل في تقوية الروابط الاجتماعية وبث روح الألفة بين أبناء الجيران من الأطفال والشباب وساعدتهم في تمضية أوقات فراغ مليئة بالأنس والمحبة في السابق لأنها كانت تمثل التسلية الوحيدة لهم لانعدام أماكن الترفيه في الماضي، كما أسهمت هذه الألعاب في المحافظة على التراث الشعبي من الاندثار بوصفه من الموروثات الشعبية التي يتوجب المحافظة عليها في الوقت الحالي.

ومن الألعاب القديمة ماهو مخصص للأولاد وبعضها مخصص للبنات ومعظمها يحتاج إلى الحركة والخفة والقدرة البدنية والذكاء ومنها لعبة " طاق طاق طاقيه".. "رن رن يا جرس" ولعبة "شد الحبل: و"حاكم جلاد" و"جلوس –قيام" ولعبة "عظيم ساري.. أو عظيم لح" و"وحده وحدة" ولعبة "حمد حمد" و"سبت السبوت" ولعبة "طار الطير" و"الغماية" و"الدنانة" و"الكعبة" و"سبع حجرات" و"المغبا" و"أم ثلاث" و"أم تسع" ولعبة "الوشيشا" ولعبة "النبّاطه" و"الدوامه" و"الدريفه" أما ألعاب البنات فهي "الخطة" و"حدرجا بدرجا" و"الدبق" و"فتحي يا وردة" و"الصقل أو المصاقيل" و"الطبة" و"آه يابطيني" و"صبحكم بالخير يالعمال العمالية" و " الحجلة" وغيرها الكثير.

ما تزال بعض تلك الألعاب البعيدة عن الهواتف الذكية، حاضرة في الدول العربية، وتحاول الصمود أمام الغزو التقني، من منّا لم ينزل إلى الشارع أو الحارة ليلعب مع رفاقه من أطفال الحي؟ من منّا لا يتذكر الغميضة، اللقيطة، الطابة، والسبع بلاطات، لعبة الكلل، وغيرها من الألعاب الشعبية التي استبدلها أطفال هذا الجيل بالألعاب الإلكترونية؟

المدرسة والتنشئة الاجتماعية للطفل:

أن التربية تبدأ عن طريق الأسرة الصغيرة إلا أنه مع زيادة متطلبات الحياة و تعقدها وتطورها المتسارع و زيادة الخبرات البشرية و انشغال الآباء و الأمهات عن أبنائهم لهثاً وراء هذه المتطلبات مما يضطرهم البقاء أكثر الوقت خارج المنزل و لعجزهم أيضاً عن القيام بتربية أبنائهم نظرا لتعقد العلوم و المعارف و تضخمها أوجب ذلك كله وجود مؤسسة أخرى تساهم في نقل التراث الثقافي و تكيف الطفل للحياة من حوله و تعليمه التقاليد والعادات والقيم و النظم ومن هنا جاءت المدرسة كمؤسسة اجتماعية تربوية و بدأت تطرح نفسها كمسألة اجتماعية بالغة الأهمية و التعقيد.

فالمدرسة هي " المؤسسة الخطيرة التي أنشاها المجتمع لتتولى تربية نشئه الطالع وهي تلك المؤسسة القيمة على الحضارة الإنسانية هي الأداة التي تعمل مع الأسرة على تربية الطفل ".[1]

أن المدرسة بناء اجتماعي يستمد مقوماته المؤسسية من التكوين الاجتماعي العام، تستمد منه هذه المؤسسة فلسفتها وسياساتها وأهدافها وتسعى إلى تحقيقها من خلال الوظائف والأدوار التي تقوم بها. "[2] يرى روسني أن وظيفة المدرسة لاتقف عن حدود نقل المعارف الموجودة في بطون الكتب فحسب وإنما في عملية دمج هذه المعارف في وإلى داخل المعنيين بها.

وتكمن وظيفة المدرسة كما يرى كلوس في أنها تحويل مجموعة من القيم الجاهزة و المتفق عليها اجتماعيا. أما ديوي ينظر إلى المدرسة بأنها مؤسسة اجتماعية تعمل على تبسيط الحياة الاجتماعية واختزالها في صورة أولية بسيطة. [3]

وعليه كان للمدرسة الدور الكبير في التنشئة الاجتماعية وتطبيع الأطفال تطبيعاً اجتماعياً حتى يكونوا أعضاء صالحين ويساهمون في خدمة المجتمع والعمل على تقدمه وتطوره المستمر وذلك للحفاظ على وجوده وثقافته وحتى نتعرف أكثر على هذا الدور الكبير للمدرسة فلا بد من استعراض مفهوم التنشئة الاجتماعية.

التعريف اللغوي: جاء في لسان العرب لابن منظور كلمة التنشئة من الفعل نشأ، ينشأ، نشوءا ونشاءا بمعنى ربا وشب [4].

---

(١) ناصر، إبراهيم: أسس التربية، ط ٢، دار عمار، عمان، ١٤٠٩هـ،ص ١٧١.

(٢) الفنيش، أحمد : أصول التربية، ط ٣،دار الكتاب الجديد المتحدة، بيروت ٢٠٠٤.، ص ٢٤٢.

(٣) وطفه،علي أسعد: علم الاجتماع التربوي وقضايا الحياة التربوية المعاصره، ط ٢، مكتبة الفلاح، الكويت ١٩٩٨،ص ١٦٧.

(٤) إبن المنظور. أبو الفضل جمال الدين. لسان العرب. بيروت: دار الطباعة والنشر. ج٣- ١٩٩٧

التنشئة مفهوم يقع تحت مظلة المفهوم الشامل للتربية الذي يتضمن العديد من أنواع التنشئة مثل التنشئة الاجتماعية أو الاقتصادية أو السياسية أو غيرها، بجانب اشتماله على الاهتمام بكل جوانب الشخصية الإنسانية سواء الجسمية أو العقلية أو الوجدانية أو غيرها.(١)

فالتنشئة الاجتماعية عبارة عن عملية تربية و تعليم هدفها تشكيل شخصية الفرد من جميع الجوانب سواء الروحية العقلية الجسمية أو المعرفية أو السلوكية ونحوها وفقاً لمعتقدات المجتمع وعاداته وتقاليده و أعرافه ونظم تفكيره.(٢)

أن النشأة الاجتماعية هي تربية الفرد و توجيهه و الإشراف على سلوكه و تلقينه لغة الجماعة التي ينتمي إليها وتعويده على الأخذ بعاداتهم وتقاليدهم و أعرافهم وسنن حياتهم و الاستجابة للمؤثرات الخاصة بهم و الخضوع لمعاييرهم وقيمهم و الرضا بأحكامهم وتطبعه بطباعهم وتمثله سلوكهم العام و ما توارثوه أو خلدوه إلى ثقافتهم الأصلية من الثقافات الأخرى و أصبح من عمومياتهم الثقافية.(٣)

أو هي أي التنشئة الاجتماعية "العملية التي يتعلم بها الفرد خلال علاقاته بالآخرين وتفاعله معهم كيفية السلوك المقبول من جماعته والابتعاد عن السلوك غير المقبول ونتيجة لهذا التفاعل الاجتماعي ينمو الفرد ويصبح عضواً فاعلاً في المجتمع"(٤) كما أنها عملية إنسانية واجتماعية حيث يكتسب الفرد من خلالها طبيعته الإنسانية غير الفطرية والتي تنمو من خلال الموقف عندما يشارك الآخرين تجارب الحياة. فهي تهدف إلى تحويل ذلك الطفل إلى عضواً فاعل قادر على القيام بأدواره الاجتماعية متمثلاً للمعايير والقيم والتوجهات.(٥)

غير أن المدرسة لها سلطة تنظيم خاصة بها فتكون تلك التفاعلات وفق أسس وضوابط محدده كاحترام قيمه واحترام تفكيره مما ينتج عنه مساواة وثبات في التعامل. ومن أجله كان للمدرسة دورا لا يقل أهمية في التنشئة الاجتماعية عن دور الأسرة أو المؤسسات الدينية أو

---

(١) هيكل، سالم حسن: تربية وتنشئة الفرد في إطار متوازن بين ثقافة مجتمعه والاحتكاك بالثقافات المجتمعية الأخرى (دراسة مفاهيمية تحليلية)، كلية التربية،جامعة الملك سعود،١٤٢٣،ص ١٣.

(٢) الفنيش، أحمد : مصدر سابق، ٢٠٠٤.، ص ٣٥.

(٣) ناصر، إبراهيم: مصدر سابق، ١٤٠٩هـ،ص ٢٠٨.

(٤) أبو رزق، حليمة علي: المدخل إلى التربية،ط ٢،الدار السعودية للنشر و التوزيع، جدة، ١٤٢٥هـ،ص ٤٣.

(٥): أبو جلالة، صبحي. العبادي، محمد حميدان: أصول التربية بين الأصالة و المعاصرة، مكتبة الفلاح للنشرة التوزيع،الكويت.ص ٤٩.

وسائل الإعلام بأنواعها المختلفة والمتعددة و نحوها.بل إن المدرسة أصبحت تكمل ما بدأته الأسرة بل أصبحت تملك مقومات لتؤدي وظائفها قد تعجز عنها بعض المؤسسات الاجتماعية بل و لا تملكها.

ولعل تلك الأهمية ترجع لخصائص تتميز بها المدرسة عن غيرها من المؤسسات التربوية والاجتماعية الأخرى وهذه الخصائص هي: (١)

١- أنها بيئة تربوية مبسطة حيث ترى المدرسة لزاماً عليها أن تبسط ما في المجتمع حتى يستطيع التلميذ فيها فهمه و تقبله حسب أعمارهم ومراحل نموهم من خلال الأسلوب التدريجي أو التسلسل المنطقي.

٢- بيئة تربوية مطهرة فتحرص على ألا تنقل للجيل الجديد غير الخير والجمال و تقدم له بيئة منتقاة من الفساد.

٣- بيئة تربوية متزنة متنوعة فتحاول أن توجد نوعاً من التقارب بين مختلف التلاميذ ذوي المستويات الاجتماعية و الثقافية و الخلقية المختلفة.

٤- بيئة تربوية متغيرة متبدلة فالتلاميذ المعلمون والإداريون متبدلون.

فدور المدرسة في التنشئة الاجتماعية يتمثل في مايلي:

١- تنمية الإطار الثقافي المشترك لتماسك أبناء المجتمع من خلال نقل قيم المجتمع و أفكاره واتجاهاته من جيل إلى جيل و تنقية هذا التراث و تجديده بانتقاء أفضل ما فيه لتشكيل شخصية التلميذ من جميع الجوانب.

٢- تقديم الرعاية النفسية و الاجتماعية إلى كل طفل و مساعدته على حل مشكلاته والانتقال به من طفل يعتمد على غيره واتكالي في معظم الأشياء إلى راشد مستقل معتمد وواثق من نفسه ومتوافق نفسياً واجتماعياً.

٣- مراعاة قدرات التلميذ و تفهمها من خلال إداركه للواقع و صقل مهاراته و إتاحة فرص نمو شخصيته في إطارها الاجتماعي المحدد.

٤- تعليم التلميذ كيف يضبط سلوكه ويحقق أهدافه بطريقة متلائمة تتفق مع المعايير الاجتماعية.

---

(١) علي، محمد سعيد: علم التربية و أسسه، ط ١،مكتبة الرشد، الرياض،**١٤٢٥**.ص **٢٦٣**.

٥- إكساب التلاميذ العادات الصحية السليمة التي تساعده على الاحتفاظ بسلامة أبدانهم والوقاية من الأمراض وتنمية العادات الغذائية السليمة.

٦- إكساب التلاميذ أساليب التفكير العلمي وحفزهم على الأداء و الإنجاز وإتقان العمل.

٧- توجيه التلاميذ و إرشادهم لاختيار المجال التعليمي والتخصصي وما يترتب عليه من تحديد مهنته التي سوف يزاولها في المستقبل ".(١)

٨- "توعية كل العاملين في المدرسة بأهمية القدوة الحسنة ليقتدي بهم التلاميذ".

لذا كان من أهم العوامل المدرسية التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية للطفل شخصية المعلم فهو مصدر السلطة التي يجب طاعتها والمثل الأعلى الذي يتمثل به الطفل ومصدر المعرفة لذا لابد أن يكون المدرس متسلحاً بالمعرفة والفضائل الأخلاقية والاجتماعية لأن تأثيره تأثيراً كبير في بناء الطفل اجتماعياً ونفسياً.

٩- منح بعض الامتيازات والتفضيلات لتشجيع التلاميذ على السلوك الاجتماعي الجيد الذي ارتضاه المجتمع لأبنائه و إلغاء بعض الامتيازات أو الحرمان منها لوقت معين مقابل السلوك غير المرضي .

١٠- البث في نفوس التلاميذ أهمية الإحساس لواقع المجتمع و إمالة وتطلعاته و مشكلاته ودورهم في كيفية التغلب عليها مما يعمل على تهيئة التلاميذ تهيئة اجتماعية كجزء مكمل من عملية التكيف الاجتماعي."(٢)

"فالمدرسة إذن هي المؤسسة الاجتماعية التي أنشاها المجتمع لتقابل حاجة من حاجاته الأساسية وهي تطبيع أفراده تطبيعاً اجتماعياً يجعل منهم أعضاء صالحين وأصبحت هي الوحيدة القادرة على توفير الفرص الكافية لإكساب تلاميذها الخبرات التعليمية و تكشف ميولهم واستعداداتهم و تستثمرها وتعد كل فرد للمهنة التي تناسبه و أصبحت ترسم الخطط لتلاميذها ليتعلموا الاعتماد على النفس في سن مبكرة كما أصبحت نقطة الالتقاء للعلاقات العديدة و المتداخلة والمعقد ولذا أصبحت قوة اجتماعية موجهة تعمل على بناء الشخصية السوية وإكساب التلميذ الخبرات التي تهيؤه لمواجهة تحديات الحياة الاجتماعية(٣).

---

(١) محمد، أحمد علي الحاج: أصول التربية، ط ٢، دار المناهج، عمان، ٢٠٠٣،ص ٢٥٥.

(٢) أبو رزق، حليمة علي: مصدر سابق، ١٤٢٥هـ، ص ٢٨٨.

(٣) أبو جلالة، صبحي. العبادي، محمد حميدان: أصول التربية بين الأصالة و المعاصرة، مكتبة الفلاح للنشرة التوزيع،الكويت،٢٠١٤،ص ١٠٤.

تستهدف العملية التعليمية والتربوية إعداد الطفل، وتهيئته علمياً وعملياً لمواجهة تحديات العصر، وذلك عن طريق تحقيق النمو المتكامل لتلميذ مرحلة التعليم الأساسي التي تعتبر هى المحور أو الهدف الذي تبنى على أساسه العملية التعليمية والتي ترتكز أولاً وأخيراً على توفير احتياجاته المادية وغير المادية، وتنمية قدراته العقلية والذهنية من ناحية، والنفسية من ناحية أخرى بهدف تسليحه بالعلم وتشكيل شخصيته بما يحقق توافقها و اتزانها مع البيئة المحيطة وتنمية قدراته على التعامل مع متغيرات العصر.

تعليم الطفل بالألعاب التعليمية:

تعتبر الالعاب التعليمية Instructional Games إحدى مداخل التدريس الرئيسية التي تهتم بنشاط الطفل وايجابيته وبتنمية شخصيته تنمية شاملة في مختلف الجوانب، لأنها تعنى بتجسيد المفاهيم المجردة بجذب المتعلم للتفاعل مع المواقف التعليمية بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة، مما يجعله نشطًا وفاعلاً أثناء تعلمه في هذه المواقف التعليمية التي تقدم له بصورة شبه واقعية لتحقيق الأهداف المرجوة من عملية التدريس.

ويعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الطرق والاستراتيجيات التدريسية التي تراعي سيكولوجية المتعلمين، لما يتسم به هذا الأسلوب التدريسي من التفاعل بين المعلم وتلاميذه خلال العملية التعليمية وذلك من خلال أنشطة وألعاب تعليمية تم إعدادها وتنفيذها بطريقة علمية منظمة.



الطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه.

وتؤدي الأنشطة التعليمية دوراً هاماً في العملية التعليمية لجميع المراحل التعليمية، حيث تسهم في تحقيق الأهداف التربوية وتشكل عنصراً أساسياً من عناصر المنهج والتي يمكن بواسطتها ربط مجالات المنهج المختلفة. ومن خلالها يمكن للمعلم توفير خبرات مباشرة للأطفال تمكنهم من فهم واستيعاب المعاني والأفكار الرئيسية بطريقة متكاملة.

ومن الملاحظ أن المناهج الحديثة اهتمت اهتماما بالغاً بالأنشطة وركزت على تعددها وتنوعها لتخدم أهدافاً تربوية عديدة.

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنتقل المعلومة المستمرة بطريقة مسلية، وطبق هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الأطفال قراءة الأرقام والحروف وكتابتها الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي -تم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشريقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.(١)

توصف الالعاب التعليمية Instructional Games على أنها مواقف (استراتيجيات) أو ألعاب منطقية. وفي هذه المواقف يقوم الحاسوب بتوفير الدعم والاقتراحات للطالب خلال محاولته الوصول إلى مواقف أو استراتيجيات معينة، وتتميز هذه البرمجيات التعليمية بعنصر التسلية والتشويق والإثارة وزيادة الدافعية عند المتعلم(٢).

كما تنمي لديهم القدرة على حل المشكلات، واتخاذ القرار والمرونة والمبادرة والمثابرة والصبر، وتحتوي كل لعبة على عدد من المكونات منها مضمون اللعبة، وأهدافها، وقواعد اللعبة ودور اللاعبين، والتعليمات الخاصة باللعب وكيفية حساب المكسب والخسارة، بحيث تكون معروفة للمتعلم قبل اللعب(٣).

إن الألعاب التعليمية ليست أنشطة استجمامية تهدف إلى الترفيه والتسلية فقط، بل هي أنشطة صممت لتحقيق أهداف تعليمية تعلميه حيث يتم توظيف الميل الفطري لّلعب عند المتعلمين والمقرون بالمتعة في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة والحماس والاهتمام.

---

(١) فاطمة همال، مرجع سابق، ص ٤١ -٤٢.

(٢) إبراهيم الفار،٢٠٠٢

(٣) حسن زيتون، ٢٠٠٥

الفصل الثاني
مفهوم الألعاب الإلكترونية ونشأتها وأنواعها وخصائصها

في ظل ثورة المعلومات وتكنولوجيا الاتصالات التي يشهدها القرن الحادي والعشرون، وانطلاقاً من أهمية الدور الحيوي الذي يلعبه التعليم في التنمية البشرية، ومع توجهات العصر الحديث والذي من أبرز مميزاته التقدم العلمي والتطور التكنولوجي السريع وثورة المعلومات الهائلة التي تزداد كل لحظة كان لزاماً إعادة النظر في أنماط التعليم التقليدية السائدة لمواجهة متطلبات القرن الحادي والعشرين.

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنت لتوفر الجو الملائم للممارسة. أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية (Electronic Games) وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، سيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالتها التوبوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام.

سنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) وألعاب الفيديو، وهذا ما يسمح لنا بفهم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو كممارسة وكظاهرة اجتماعية متنامية منذ ظهورها، بعد ذلك سيتم التطرق إلى ماهية ألعاب الفيديو لكونها ستسمح لنا بفهم هذه الوسيلة، وسيتم ذلك من خلال استعراض نشأة ألعاب الفيديو والتعريف بهذه الوسيلة الترفيهية وذكر أهم خصائصها وأنواعها.

مفهوم الألعاب الإلكترونية (ELECTRONIQUE GAMES)

تعد الألعاب الإلكترونية (ELECTRONIQUE GAMES) من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا وافتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة (MULTI MEDIA) وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن ناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقد رأت المستثمر إذ تضعه أما صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقد ومن البطء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إشباعه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة.[١]

كما تعرف على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في.... متصل محكوم بقراءة معينة بشكل يؤدي إلى نتائج القياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية وتتم بتشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو (أو PLAYSTATION) والهواتف النقالة، والأجهزة ةالخفيفة المحمولة.[٢]

الألعاب الإلكترونية أصبحت شيئًا شائعًا بين الجميع سواء على مستوى الطلاب أم غيرهم، ولها جمهورها والمهتمون والمتابعون لبرامجها وتطور الألعاب مع ظهور وسائل التواصل الاجتماعي، وللمهتمين في شؤون التربية والمراهقين تعريفات متعددة، فيرى المتخصص في شؤون المراهقين الأستاذ فهد الحمدان أن الألعاب الإلكترونية "استخدام للتقنية والرسوم المتحركة - من شركات متخصصة - في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر - موجود فعليًا أو عبر الإنترنت - يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة".

---

(١) د.عصام عبد الله وآخرون، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم مجلة العلوم التربوية، ص٨.

(٢) ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية، المدينة المنورة، مجلة جامعة طيب للعلوم التربوية، المجلد ١،العدد ١٠، ص٢١.

ويوضح الباحث عباس سبتي: "هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون، لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآيفون وجهاز الكمبيوتر وغيرهم".[١]

قد تختلف المفاهيم أو تتفق، فهي تسلط الضوء بعمومها على الألعاب الإلكترونية، وتحاول أن تضع لها تعريفًا عامًا، ومع انتشارها وتعددها، وشغلها حيّزًا كبيرًا من حياتِنا، تُلقى مسؤولية كبيرة على المختصين في شؤون التربية، فيجب عليهم أن يتابعوا طلابهم في التفاعل مع هذه الألعاب سلبًا وإيجابًا.

الألعاب الإلكترونية:هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من:ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة.[٢]

الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث

---

(١) عباس سبتي: http://tarba3.blogspot.com/2016/01/blog-post_30.html

(٢) نمرود بشير، مرجع سابق، ص ٣٦

تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

فالألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب أو ألعاب الشبكة هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو حيث تعرض في التليفزيون بعد إيصال الجاهز به. فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتليفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول.[١]

نشأة الألعاب الإلكترونية (الفيديو):

قطعت ألعاب الفيديو شوطًا طويلاً منذ اختراعها، فأصبحت رسومات الغرافيكس هذه الأيام تميل إلى الواقعية أكثر من ذي قبل. كانت الأمور شديدة الاختلاف في الأيام الأولى لظهور الألعاب، إذ كانت المرئيات تُصمَّم في الغالب بأشكال هندسية بدائية، لا يوجد شخص يمكن وصفه بأنه اخترع العاب الفيديو ولكن هناك أشخاص كثر أثروا بشكل مباشر في هذا الاختراع الذي يشغل جزء كبير من وقتنا.فيقول التاريخ إنه في عام **١٩٥٢** كان تحويل لعبة تيك تاك (X O) إلى لعبة الكترونية على الكمبيوتر وتم اختراعها على جهاز EDSAC فاكيوم، ولكن لم يعتبرها الناس لعبة فيديو.

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها "لعبة التنس للاعبين[٢] " Tennis For Two هو الباحث الأمريكي "ويليام هيغينبوثام W.Hijinputham " ومساعدوه من مختبر "بروكنهاڤن" الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام **١٩٥٨**وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن " هيغينبوثام " يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة

---

(١) لعبة الفيديو، موسوعة ويكيبيديا الحرة، ٢٠١٠-٠٧-٠٣: http://ar.wikipedia.org/wiki

(٢) اللعبة كانت عبارة عن جهاز كمبيوتر يترجم حركات كرة التنس التي يقوم بها اللاعبون، عبر ذراعي تحكم مصنوعين من الألومنيوم، يضم كل منهما زرًا ومقبضًا، فالضغط على الزر يضرب الكرة، وتحريك المقبض يتحكم في زاوية الضربة، لتكون بذلك رغم بساطتها أول لعبة إلكترونية تفتح الباب أمام ألعاب الفيديو الحديثة.

التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه **٣٠** مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم.[١]

أما الاختراع التالي فكان عام **١٩٦٢** عبر ستيف راسل (Steve Russel)[٢] الذي اخترع لعبة "حرب الفضاء" [٣] وتم لعبها على مينفريم.MIT PDP-1.

ومع مساعدة شركة "ساندرز إلكترونكس" التي كان يعمل لصالحها، بنى باير أول وحدة تحكم في الألعاب وأسماها "براون بوكس" (الصندوق البني) بسبب شكله ولونه. كان هذا النموذج المبدئي مشهورًا بلعبة تنس الطاولة، لكن لسوء الحظ، لم تُظهر أي شركة اهتمامًا لرعايته وإعادة إنتاجه بصورة أوسع.[٤]

كان يمكن برمجة "براون بوكس" لممارسة مجموعة متنوعة من الألعاب بتبديل وضع المفاتيح على الجزء الأمامي من الوحدة، فيما استُخدمت "بطاقات برمجة" لتوضيح أي مفاتيح عليك تبديلها لتشغيل لعبة معينة. وضم "براون بوكس" لعبة بينغ بونغ وشطرنج، وأربعة ألعاب رياضية مختلفة، وبندقية خفيفة للتصويب وإطلاق النار، ورقعة غولف تتطلب استخدام جهاز خاص إضافي.

رخَّصت "ساندرز" جهاز "براون بوكس" لشركة "ماغنافوكس"، التي أعادت إصدار نظام التشغيل نفسه تحت اسم "ماغنافوكس أوديسي" في عام **١٩٧٢**، واستجاب المستهلكون له بصورة إيجابية.

(**١**) بشير نمرود، المرجع السابق، ص **٨٢**.

(**٢**) هو أحد الطلاب الأمريكيين في معهد "ماساتشوستس للتكنولوجيا"
(Massachusetts institute of technology) (MIT)

(**٣**) لعبة تسمى Space-invaders، وكان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها.

(**٤**) الثورة الحقيقية كانت في عام **١٩٦٧** عندما تم اختراع لعبة المطاردة من قبل رالف باير وهي أول لعبة كان يمكن لعبها على التلفاز، وبعد ذلك تطورت الأمور وكثرت الأجهزة المنوعة للعب منها المحمول ومنها ما هو للتفاز.



وأعقب ذلك جهاز الأتاري[1] (VCS 2600) والذي يعتبر أول نجاح في أجهزة ألعاب الفيديو الذي ألقى شعبية كبيرة من طرف العديد من الأفراد والأطفال، وقد كانت الولايات المتحدة الأمريكية المهيمن الوحيد وفي وقت مبكر في هذا المجال في السوق الناشئة، وذلك بفضل "لعبة بريك آوت Break Out " والتي اخترعت في سنة **١٩٧٦**والتي كانت أول اندلاع للعبة الفيديو بواسطة "ستيف جوبز Steve Jobs " أحد مؤسسي شركة "آبل Apple ".



وهذا التطور الواسع للولايات المتحدة الأمريكية في هذا المجال سرعان ما طعن من قبل اليابان، والتي صممت لعبة "غزاة الفضاء" الشهيرة سنة **١٩٧٩**، وشهدت الثمانينيات ابتكارًا شديدًا في نوع الألعاب المقدمة، حين بدأت صناعة ألعاب الفيديو في تجربة ألعاب مختلفة عن لعبة بونغ، مثل ألعاب القتال، والمنصات، والمغامرة، وألعاب "الآر بي جي". وشهد هذا العصر إطلاق ألعاب كلاسيكية مثل "باك مان" في عام **١٩٨٠**، و"ماريو بروس" عام **١٩٨٣**، و"أسطورة زيلدا" في **١٩٨٦**، و"Final Fantasy" في عام **١٩٨٧**، و"غولدن آكس" في **١٩٨٨**، وغيرها من الألعاب.

---

(١) في عام **٢٠١٨** توفي المهندس الإلكتروني الشهير ومخترع لعبة "أتاري" الأسطورية صاموئيل دابني، عن عمر ناهز ٨١ عاماً ويعتبر صاموئيل صاحب ثورة حقيقية؛ فهو من جلب أول لعبة فيديو رقمية إلى الأسواق في سبعينيات القرن الماضي.واجتاحت "أتاري" بعد تسويقها معظم البيوت الأمريكية، وكذلك لقيت رواجاً كبيراً عند فئة الشباب حول العالم.



هيمنت سيغا ونينتندو على مسرح ألعاب الفيديو في ذلك العقد، وكانت أول وحدة تحكم تطلقها سيغا هي "SG-1000" في ١٩٨٣، ولم تكن معروفة تمامًا لأن أغلبها وُزِّع في آسيا ولم تُتَح أبدًا في أمريكا الشمالية. ومع ذلك، وضع هذا الجهاز حجر الأساس لخليفته الرائع عام ١٩٨٥: وحدة تحكم "سيغا ماستر"

في عام ١٩٩٤، ظهرت شركة "سوني" أخيرًا على الساحة بجهاز "بلاي ستيشن" الرائد. وفي الوقت نفسه، سعت سيغا بنجاحها الهائل إلى توسيع نظام جينيسيس إلى سلسلة، فأطلقت "جينيسيس ٢" في عام ١٩٩٤، و"جينيسيس ٣" عام ١٩٩٧. وطورت أيضًا وحدة تحكم جديدة تمامًا أطلقت عليها "ساترن"، لتنافس باقي وحدات التحكم القائمة على الأقراص المدمجة. فيما تمسكت نينتندو، من ناحية أخرى، بنظام الأشرطة في نسخة "نينتندو ٦٤" الجديدة.

في عام ٢٠٠٠، أطلقت سوني جهاز بلاي ستيشن آخر أسمته "بلاي ستيشن ٢" (Playstation 2)، قبل عام من تبديل نينتندو وحدة تحكمها التي كانت لا تزال تعتمد الأشرطة إلى "غيم كيوب" (GameCube)، الذي يشغل الأقراص المدمجة. وفي العام ذاته، رأينا "مايكروسوفت" تدخل عالم صناعة أجهزة ألعاب الفيديو بـ"إكس بوكس Xbox " الذي لقي نجاحًا كبيرًا، وتضمن خدمة الألعاب عبر الإنترنت أيضًا.



في أوائل القرن الواحد والعشرين أصبحت صناعة ألعاب الفيديو صناعة مزدهرة وتمكنت من صناعة الترفيه الذي ولد المزيد من الأرباح أكثر من السينما بحد ذاتها، فأصبح بعالم ألعاب الفيديو نجومه الخاصة به مثل: "لارا كروفت"Lara Croft و"ماريو"Mario و"زيلدا " Zelda، كما أصبح لعالم ألعاب الفيديو أيضا مجلات وبرامج تلفزيونية خاصة به، وحتى معارض وصالونات دولية، مثل معرض "MEDPI " أو النظام الأوروبي.

أما في أواخر سنة **٢٠٠٥** فقد تم تسويق وحدة التحكم "إكس بوكس Xbox 360 " لشركة "ميكروسوفت Microsoft " وذلك لأنها لم تعد مجرد لعبة فيديو عادية، بل أصبحت ذات امتيازات خاصة كالاتصال بشبكة الأنترنت واللعب على الأنترنت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى، وحتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى.(١)

في ٨ أكتوبر **٢٠١٩** تم تسويق بلاي ستيشن **٥** (PlayStation 5 أو PS5) وهي منصة ألعاب فيديو من تطوير شركة سوني.



تصنيفات الألعاب الإلكترونية وأنواعها

إن كافة البرامج وخاصة الألعاب تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال (حتى أنها تشد الكبار أيضاً) نظراً لتمكنها من إخراج صور وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجو السينما والتلفاز من تنفيذها. وتنقسم ألعاب الكومبيوتر إلى الأنواع التالية:(٢)

• **ألعاب تعليمية** تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: هذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

---

(1) Jeux électroniques, Microsoft encarta, encyclopédie 2008, CD-ROM, Microsoft corporation 1993-2007

(٢) أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل، الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟! ،موقع اسلام ويب،٢٠٠٣/٠١/٢٧ https://www.islamweb.net/ar/articles/9

• **ألعاب فكرية** (تقوية الملاحظة – التركيز ...): عملياً تعتبر هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً لأنها تقوي المخيلة وسرعة البديهة و الذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.

• **الألعاب التي تعتمد إستراتيجيات حربية** (تحتاج إلى وضع الخطط): هذا النوع من الألعاب يعتبر نوعا ما من المراحل المتقدمة والتي تحتاج إلى نضج عقلي ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة حتى الشباب وأكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها.

• **ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء**: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا ولكنه يؤدي إلى تبلد الفكر إذ أنه يعتمد على صيد معين (طائرات... مراكب فضائية...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

أنواع ألعاب الفيديو:

انتشرت الألعاب في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة.ويجب التمييز هنا بين ثلاثة أنواع من الألعاب،أولها الألعاب الشعبية "الواقعية " التي عشنا على إيقاعها على جنبات " الحارة " والأحياء الشعبية كنا طرفا مؤثرا مباشرا فيها تعتمد في غالبيتها على ماهو "حس حركي"، وثانيها هي الألعاب غير الالكترونية وهي الألعاب التي اشتريناها في الصغر والمناسبات والأعياد وهي ما زالت إلى اليوم. أما النوع الثالث الألعاب الإفتراضية أو الإلكترونية يكون فيها الشخص متحكما بشخصية افتراضية تحاكي فقط الواقع بواسطة بصمات الهاتف وسماعات الأذن.

يحمل تصنيف أنواع ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة وألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

كما يقدم "ستيفان ناتكين Stéphane Natkin" تصنيفا لألعاب الفيديو آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وبهذا فأن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

١- الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب(ألعاب المحاكاة).

٢- الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وذلك إن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض.[١]

الخصائص العامة للألعاب الإلكترونية

لعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والأنترنت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع. فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه.[٢]

---

(١) أحمد فلاق، مرجع سابق، ص١١٠.

(٢) مها حسني الشحروري، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، ٢٠٠٧،ص١.

من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة.[1]

أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنت والأجهزة الإلكترونية، وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

وتنعكس فعالية وسائل تكنولوجيات الحديثة الغربية على الأطفال بالدول النامية، لاسيما العربية منها، وذلك في مدى تأثيرها على التقاليد والعادات والقيم المتوارثة من جيل إلى آخر، فالتكنولوجيات الحديثة والرقمية المستوردة تنعكس على الشباب والأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية.

إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية، بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة: كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، فيعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة للإختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشادتها. إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، بعض

---

(١) الشحروري، المرجع السابق نفسه، ص ٢.

اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب.(١)

وللألعاب منطق داخلي واللاعب الجيد يتعلم هذا المنطق الداخلي لأنه يتكرر على نحو واسع، أما في الحياة فلسوء الحظ، ليس لدى مواقف الحياة الحقيقية مثل هذا المنطق الداخلي، وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الأساسية بدلا من معرفة المنطق الداخلي الذي نتصور وجوده.(٢)

وبهذا أصبحت الألعاب الإلكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات الدولارات، وتعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية المنزلية التي يطلق عليها Home Vidéo Game أوConsoles من أكثر أجهزة الترفيه انتشارا في العالم، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات وقطاعات واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير، خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة ونظرية عملها ونشأتها وتطورها عبر الزمن، وكمحاولة لتكوين فهم منظم حول عالم الألعاب الإلكترونية اخترنا أن نقدم شرحا وافياً يوضح جانب من المعلومات المتعلقة بهذه الأجهزة وكيف نشأت وكيف تعمل وما هي أنواعها.(٣)

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام

(١) الشحروري،٢٠٠٨، مرجع سابق،ص ٤٨.

(٢) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، ٢٠٠٨-١٤٢٨، ص ٤٥.

(٣) ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها، مجلة لغة العصر، العدد ٩٧،ديسمبر،٢٠٠٨ مصر، ص ٩٨.

شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة.

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.[١]

إن أطفال العالم على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم الوطنية، الدينية والقومية أو الشعائرية، يشعرون بحاجتهم إلى اللعب ويبادرون بالفعل إلى اللعب لسد حاجتهم هذه. لا يخفي أن الكبار كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة، إذن نستنتج من هذا أن بني الإنسان، شيبا وشبابا، أطفالا يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم، فكل منهم يكرس جزء من أوقاته اليومية للعب والمشاهدة لعله ينفس بذلك عن معاناته الدنيوية ويتناسى بها طور الجد ولو لبرهة قصيرة[٢].

حيث يلجأ الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات وإشباع الرغبات، ومن بين هذه الألعاب والتي تعتبر الأوسع انتشارا والأكثر استعمالا هي ألعاب الفيديو التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط.[٣]

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة (Floppy Disk) إلى القرص المدمج (CD) إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال

---

(١) مريم قويدر، دراسة بعنوان (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال)، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص: مجتمع المعلومات،جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال،٢٠١٢،ص١٤.

(٢) هايدة موثقي، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، ،٢٠٠٤،ص١١.

(٣) أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ،٢٠٠٩-٢٠٠٨، ص ٨.

الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنت.[1]

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.[2]

يجدر بنا أن نبدي ملاحظة في هذا الصدد وهي أن أجهزة الاتصال والإعلام إذا كانت حتى الآن بالضرورة منتجات تدخل المرور على أكبر عدد من المشتركين فيها فإن هذه الشبكة من الاتصالات الكمبيوترية ستمد الخبير المتخصص بحاجته، وبالتالي تعزز الاتجاه نحو الفردية بدلا من الاتجاه نحو الشمولية.[3]

هذه الألعاب قد نجدها على الشبكة On Line، وقد نجدها عبر أقراص مضغوطة Off Line، غير أن الأطفال يفضلون ممارستها عبر الشبكة، تفاديا لحمل الأقراص المضغوطة معهم في كل مكان، ولكسب أكبر قدر من الألعاب المتوفر في الانترنت، مع تحصيل التعديلات الطارئة عليها، وهو ما قد لا توفره الأقراص المضغوطة مباشرة، عكس الانترنت.[4]

---

(١) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص ٤٦.

(٢) أحمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية، ٢٠١٠-٠٧-٠٣: http://www.swalif.net

(٣) محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، ط١، دار الفكر، عمان، الأردن، ٢٠٠٧، ص ٢١١- ٢١٢.

(٤) شفيق ليكوفان، الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة،، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام،، تخصص مجتمع المعلومات، ٢٠٠٩-٢٠٠٨، ص ٩٥.

إن عقل الطفل يعمل مع اللعب ويحدث ذلك بشكل غير ملحوظ مثلما يحدث في الأفعال غير الإرادية التي لا تقع تحت سيطرة التفكير، فالعودة إلى التلقائية لنمو العقل من اللعب أمر ضروري وخاصة في المراحل الأولى لنمو الطفل.

كما أن هذه الألعاب الإلكترونية تعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة سواء في الحاضر أو المستقبل، كما أنها تجعل الطفل مسؤول عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية،[١] إضافة إلى أن هذه الألعاب تحسن براعة الطفل أو اللاعب وثقافته الحاسوبية ومهاراته التكنولوجية، وتزوده بالخبرات الإفتراضية والأكثر واقعية، إلى جانب أنها تؤدي إلى حدوث التعلم العرضي Incidental Learning مستقلا عن المعلم وربما دون علم المتعلم نفسه، كما أنها تجعل الغامض أكثر وضوحا وتساعد العقل أو الدماغ والجسم البشري بصفة عامة على تعلم كيفية حل المشكلات وإنجاز المهمات.

ويرى بعض العلماء أن الألعاب الإلكترونية تنمي المهارات الذهنية وتزيد من قدرة اللاعبين على التفكير المنهجي المنظم وتحثهم على التفكير المجرد، وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون بها.[٢] كما يعتبر معظم التربويين والنفسيين تشجيع الطفل على اللعب بهذه الألعاب جزءا لا يتجزأ من الطب الوقائي، وبالتالي فإن اللعب هو حق أساسي لكل طفل مهما تكن الظروف، فذلك هو بداية لمزيد من المساواة التي تكتمل إلا بتهيئة فرصة اللعب للطفل.

أما من ناحية الخصائص التي تتميز بها ألعاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح، يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفعه إلى التفكير والتعلم والتثقف وتجديد معلوماته اليومية، كما تفتح له آفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا، إضافة إلى أن ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية، كما أن هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل

---

(١) فضل سلامة، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، ٢٠٠٦،ص ١٦٤.

(٢) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، مرجع سابق، ص ١١.

خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد.[١]

ومن خصائص ألعاب الفيديو أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والإتحاد العام، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي المنتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة (Code) والربح بسرعة.

---

(١) كهينة علواش، مرجع سابق، ص ١٤٢.

الفصل الثالث

تكنولوجيات المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي

تمهيد:

يتسم عصرنا الحالي بالتقدم العلمي والتقني الهائل والذي ساهم في إحداث كثير من التغيرات في شتى ميادين الحياة المختلفة،الاجتماعية والثقافية والاقتصادية والتربوية وغيرها. وقد دخل مجتمعنا عصر التقنية من أوسع أبوابها فهو أحد المستهلكين لمنتجاتها المتنوعة،لتنمي الدولة ذاتها وأفرادها عليها مواكبة غيرها من الدول المتقدمة والمتحضرة.

كما يشهد عالمنا المعاصر تغيرات هائلة صاحبها تقدم تكنولوجي كبير انعكست آثاره على مختلف جوانب الحياة وقطاعات العمل والإنتاج، الأمر الذي استوجب زيادة القدرات التنافسية ومحاولة التسلح بهذه التكنولوجيا، حتى أضحى من الجائز القول بأن من يملك تكنولوجيا المعلومات ويحسن توظيفها أقوى ممن يملك الأموال، ذلك أن من يملك تكنولوجيا المعلومات، ويحسن توظيفها يكون قادراً على تطوير خدماته ومنتجاته، وخفض التكلفة، وتحسين الجودة في ظل تزايد حدة المنافسة العالمية.

أن التكنولوجيا تعني الاستخدام الأمثل للمعرفة العلمية وتطبيقاتها وتطويعها لخدمة الإنسان ورفاهيته. أي أنها طريقة للتفكير في استخدام المعلومات والمهارات والخبرات والنظريات العلمية ونتائج البحوث و العناصر البشرية وغير البشرية المتاحة في مجال معين وتطبيقها في الحصول على منتج جديد لحل مشكلات الإنسان وإشباع حاجاته وزيادة قدراته[١].

وتمثل تكنولوجيا المعلومات (Information Technology) إطارا شاملاً للقدرات والمكونات والعناصر المتنوعة القادرة على خزن البيانات ومعالجتها، وتوزيع المعلومات وتوفيرها في الوقت المناسب، بالإضافة إلى دورها الفاعل في عملية خلق المعرفة التي أصبحت إحدى وسائل القوة.

إن التطور الهائل الذي حدث في تقنية الحواسيب، خلال الحقبة الأخيرة من الزمن، أدى إلى انتشار المعرفة عبر القارات وجعلها تتجاوز كل الحدود والمحيطات، من خلال ما يعرف بشبكة المعلومات العالمية الإلكترونية (الإنترنت)، التي تطورت، خلال السنوات الأخيرة،

---

(١) دعمس، مصطفى نمر، (٢٠٠٩م)."تكنولوجيا التعلّم وحوسبة التعليم". عمان: دار غيداء للنشر.

تطوراً هائلاً وسريعاً، فظهرت آثارها في التعليم، والعمل، والاتصالات الشخصية. وأخذت المسافات بين المعلومة وطالبها لا تتجاوز المسافة الفاصلة بين ذلك الشخص ومفتاح جهاز الحاسوب. وأصبحت شبكة المعلومات كتابا مفتوحا في جميع أنحاء العالم غنيا بمصادر المعلومات إلى درجة الفيضان.(١)

وأصبحت شبكة الإنترنت جزءا من حياتنا اليومية على الصعيدين الشخصي والمهني، سواء في المنزل، أو المدرسة، أو الجامعة، أو العمل، وصارت تؤثر في حياتنا إلى حد اللاعودة في الاعتماد عليها.(٢)

إننا نعيش اليوم في عالم متغير يختلف كثيرا عما كان عليه من قبل، إنه عالم تكنولوجيا المعلومات المتقدمة والفائقة والرقمية، التي غيرت المجتمع من مجتمع صناعي إلى مجتمع معلوماتي رقمي، فجعلته مجتمعا متطورا في جميع المجالات وجميع التخصصات، وسرعت من التعاملات اليومية للأفراد ونشرت الكثير من الثقافات الرقمية التكنولوجية حتى أصبحت جزء لا يتجزأ من العالم الواقعي الحقيقي، كما أن تكنولوجيا المعلومات جعلت من المعلومة مجالا اقتصاديا كبيرا وواسعا بدلا من اقتصاد المال والمادة وثروة المادية. فبعدما استعمل الباحثون والمخترعون التكنولوجيات الرقمية في مجال الحياة اليومية والعملية، بدءوا البحث والعمل على استعمالها في الترفيه والتسلية والترويح عن النفس، وهذا ما نتج عنه تطوير ألعاب الفيديو وتحديث الألعاب الإلكترونية.

ويوما بعد يوم، تتعاظم التحديات التي يواجهها العالم في حاجته إلى استيعاب التغير الهائل السريع الذي لا مفر منه في مجال المعرفة والثقافة(٣). وللّحاق بعصر المعلوماتية، أصبح لازماً على كل مجتمع أن ينشئ أجياله على تعلم الحاسوب وتقنياته، وأن يؤهلهم لمواجهة التغيرات المتسارعة في هذا العصر(٤).

---

(١) انظر: (وايت، ١٩٩٩م)، (المحيسن، ١٩٩٦م)، (القنتوح والسلطان، ١٩٩٩م).

(2)Longman Group) Limited, 1994) ،(Long, 1991)

(٣) الخطيب، محمد شحات، التعليم بلا حدود: تحطيم حواجز المسافة، والزمن، والعمر، والظروف (مترجم)، مجلة رسالة الخليج العربي، مكتب التربية العربي لدول الخليج، العدد (٦٤)، ١٩٩٧م، ص١٦٣-١٧٧.

(٤) المحيسن، ابراهيم، المعلوماتية في التعليم، مجلة عربيوتر، العدد (٧٣)، ص٢٣- ٢٤، ١٩٩٦م.

إن تقنية المعلومات في تطورها المعاصر، تمثل حقبة غير مسبوقة في التاريخ البشري، حقبة تتميز بالإثارة والتحديات والفرص الحقيقية لتغيير نمط الاتصال الإنساني كماً وكيفاً، حقبة أو رحلة كبرى بدأت لتوها.(١)

وتكنولوجيا المعلومات هي مجموعة المعارف والخبرات المتراكمة والمتاحة، والأدوات والوسائل المادية والتنظيمية والإدارية، التي يستخدمها الإنسان في الحصول على المعلومات: الملفوظة والمصورة والمتنية والمرسومة والرقمية، وفي معالجتها وبثها وتخزينها بغرض تسهيل الحصول على المعلومات وتبادلها وجعلها متاحة للجميع، وهي إدارة ومعالجة المعلومات باستخدام الحاسوب بما في ذلك العتاد والبرمجيات المطلوبة للوصول لها، وتشير دائرة المعارف الدولية لعلم المعلومات والمكتبات إلى تكنولوجيا المعلومات باعتبارها تكنولوجيات إلكترونية لجمع واختزان ومعالجة وتوصيل المعلومات.(٢)

كما تعرّف **تكنولوجيا المعلومات والاتصالات** على أنها جميع التكنولوجيات الحديثة التي تستعمل في الاتصال بين الأشخاص مثل تجهيزات الإعلام الآلي والبرمجيات والحواسيب وتجهيزات المكاتب والشبكات والهواتف المحمولة والثابتة وغيرها، كما أنها ذلك المزيج من تقنية معالجة المعلومات وحفظها وتقنية نقل وتوزيع المعلومات وقد عرفت هذه التقنيات تطورا كبيرا وسريعا في هذا العصر حتى أطلق عليه عصر المعلومات.(٣)

كما تعرفها الدكتورة "أماني زكريا الرمادي" على أنها الأجهزة والوسائل المستخدمة لتسيير إنتاج ومعالجة وتداول المعلومات وتدفقها وتبادلها وجعلها متاحة لطالبيها بسرعة وفاعلية، مثل "الأجهزة السمعية البصرية، والمصغرات الفيلمية، وآلات التصوير والاستنساخ، والتلكس، والبريد المصور، والهواتف، والحاسب الالكتروني...الخ.(٤)

---

(١) جيتس، بيل،المعلوماتية بعد الإنترنت، (١٩٩٨م) ترجمة عبد السلام رضوان. الكويت:،ص ١٠.

(٢) محمد فتحي عبد الهادي، مقدمة في علم المعلومات، الطبعة الثانية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية، مصر، ٢٠٠٨،ص ١٥٢.

(٣) محمد سبخاوي، واقع و تقييم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعي، حالة جامعة الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم العلوم الاقتصادية،، ٢٠٠٦، ص ٣.

(٤) أماني زكريا الرمادي، المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات، مركز الإسكندرية للكتاب، ٢٠٠٨ ص ١٤ - ١٥

مجتمع المعلومات Information Society: هو المجتمع الذي يعتمد على المعلومات كأهم مادة أولية على الإطلاق إضافة إلى الحاسبات الآلية وشبكات الاتصال، فهو مجتمع تكون جميع أنشطته وموارده وتدابيره وممارساته مرتبطة بالمعلومات إنتاجا ونشرا وتنظيما واستثمارا، فهو يشمل إنتاج المعلومات أنشطة البحث على اختلاف مناهجها وتنوع مجالاتها، كما يشمل أيضا الجهود الإبداعية والتأليف الموجة لخدمة الأهداف التعليمية والتثقيفية والتطبيقية، إضافة إلى أنه المجتمع الذي تكون فيه الاتصالات العالمية متوفرة والمعلومات تنتج على مدى وبمعدل كبير جدا وتوزع بشكل موسع وتصبح المعلومات قوة دافعة ومسيطرة في جميع المجالات بالاعتماد على الوسائط الرقمية والإلكترونية الحديثة والمتطورة.

فهذه التكنولوجيات لا تقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون أخرى، فالأطفال بصفتهم أيضا أفرادا في المجتمع فهم أيضا معنيون بها، ومن هنا فنحن نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات الساعية لدخول في مجتمع المعلومات*وذلك بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها وكيفية استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتوظيفها في الدراسة والتعليم والترفيه والتسلية.(1)

ثورة تكنولوجيا المعلوماتThe information Technology Revolution

أدى التطور المعرفي والتفجير العلمي الهائل والتقدم التقني إلى التزايد المستمر في كمية البيانات والمعلومات التي تعامل معها الإنسان في شتى مجالات الحياة، الأمر الذي دفعه إلى البحث عن وسيلة لتخزين هذه المعلومات والبيانات واسترجاعها واستثمارها بالشكل الأمثل وهكذا بدأت بعض المجتمعات المتقدمة تتحول إلى ما يمكن أن نطلق عليه (المجتمعات المعلوماتية)، وهي مرحلة تعتبر امتداداً للمرحلة الصناعية، يعتمد فيها اقتصاد المجتمعات بصورة أساسية على (الصناعات المعلوماتية) وليس على الصناعات التقليدية.

يعيش العالم اليوم عصر الثورة التكنولوجية، والتي استخدمت العلم الحديث بكثافة لم يسبق لها مثيل، ومزجت بينه وبين عمليات الإنتاج، وأضافت قدرات العقل الآلي إلى قدرة عقل الإنسان وسيكون باستطاعتها تنمية المعرفة البشرية ومضاعفتها لأنها مصدر القوة الجديدة، وتعتبر الثورة التكنولوجية للمعلومات هي المقدمة لكل ما حدث من تغيرات في

---

(١) مفتاح محمد دياب، مكتبات الأطفال في عصر المعلومات،ط١،، دار الصفاء،عمان، الأردن، ٢٠٠٦،ص ٩٣.

العالم، وهي الثورة التي تعتمد على المعرفة العلمية المقدمة وتعتمد على العقل البشري والإلكترونيات الدقيقة والكمبيوتر وتوليد المعلومات وهذا كله من خواص القرن الحادي والعشرين، والثورة التكنولوجية ليست منفصلة عن الثورة المعلوماتية التي تحول إنتاج المعلومات فيها إلى صناعة وأصبح لها سوق كبير لا يختلف كثيرا عن أسواق الاقتصادية الأخرى والتي تعرف بها هو ثمين ونفيس.(١)

تكنولوجيا المعلومات: Information Technology

هي ايجاد الطرق والأدوات المناسبة لتخزين المعلومات وتنظيمها وسرعة استرجاعها عند اللزوم وعرضها بأحسن الأشكال المفيدة التي تساعد على اتخاذ القرارات المناسبة.

وهنا تبرز أهمية الحاسوب كعنصر أساسي في جميع التطبيقات أو الصناعات المتعلقة بالمعلومات، لأنها سوف تعتمد على قواعد المعلومات وسيكون الحاسوب هو الجهاز المحرك لها.

والتأثير الاقتصادي للمعلولات ليس ناتجاً عن نشوء الصناعات المعلوماتية فحسب، بل هو نتيجة تأثير المعلومات على إنتاجية الأفراد في المجتمع وبالتالي زيادة لإنتاجية في الصناعات الأخرى.

وقد أظهرت الدراسات أن المعرفة والمعلومات تؤديان إلى أن يقوم العامل بعمله بكفاءة وذكاء.

إن نهوض الصناعات المعلوماتية يتطلب بالضرورة بناء الأسس والهياكل التي ستقوم عليها هذه الصناعات، وإن أهم هذه الأسس هي القوة البشرية المتعلقة بالحاسوب، والتي تهدف إلى مايلي:

أولاً: إيجاد الصناعات المعلوماتية.

ثانياً: تقليص الهوة المعلوماتية بين المجتمعات المتقدمة والمجتمعات النامية.

ثالثاً: تكوين الفكر المعلوماتي بين أفراد المجتمع.

---

(١) محمد حسن علي الجندي، الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية، دار الجامعة الجديدة، ٢٠٠٨، ص ٢٧ – ٢٨.

مما يؤدى ذلك إلى زيادة إنتاجية أفراد المجتمع عن طريق الاستغلال الأمثل للمعلومات، بحيث أن ثورة المعلومات أو الثورة التكنولوجية هذه امتزجت فيها نتائج وخلاصات الثورات الثلاث:

١. ثورة المعلومات Information Révolution : ذلك الانفجار المعرفي الضخم المتمثل في ذلك الكم الهائل من المعرفة في أشكال وتخصصات ولغات عديدة، أمكن السيطرة عليه والاستفادة منه بواسطة تكنولوجيا المعلومات.

٢. ثورة وسائل الاتصال المتمثلة في تكنولوجيا الاتصال الحديثة: التي بدأت بالاتصالات السلكية واللاسلكية مرورا بالتلفاز والنصوص المتلفزة، وانتهت الآن بالأقمار الصناعية والألياف البصرية.

٣. ثورة الحاسبات الإلكترونية: التي توغلت في مناحي الحياة كلها وامتزجت بكل وسائل الاتصال واندمجت معها، إذ تشكل شبكة الانترنت أبرز النماذج العالمية في الاستفادة من الخدمات الرقمية المتكاملة للمعلومات (ISDN) وهي كما بات معروفا أحدث وأسرع وسائل الاتصال في العالم، إذ ترتبط عشرات الآلاف من الشبكات الحاسوب ببعضها بعضا على مدار **٢٤** ساعة في معظم أنحاء العالم.[١]

الثورة التكنولوجية من أهم التغيرات التي تميز عصرنا الحديث وتعود أهميتها إلى التأثير الذي تحدثه في كافة جوانب الحياة، فهي تعرف على أنها المزاوجة بين تقنيات الحواسيب والاتصالات والنظام الرقمي والتي أدت إلى ظهور نظم المعلومات المتطورة وشبكات المعلومات ومنها الشبكة العالمية الإنترنيت، كما أنها ثورة ديناميكية مركبة تشتمل على أربعة تغيرات سريعة أساسية على الأقل:

الأولى: القفزة المدهشة لتكنولوجيا الحوسبة ومعالجة المعلومات واندماجها مع التقدم المذهل لوسائل الاتصال (الهاتف، والتليفزيون، والمحطات الفضائية) في منظومة تقنية واحدة.

---

(١) ربحي مصطفى عليان، مجتمع المعلومات والواقع العربي، الطبعة الأولى، دار جرير، عمان، الأردن، ٢٠٠٦ص ١٥٧.

الثانية: التطور غير المسبوق في تراكم المعرفة والانتقال من المعرفة العلمية إلى تطبيقها العلمية(التكنولوجيا) بسهولة أكبر وزمن أقل من جهة، والسرعة العجيبة في نقل هذه المعرفة وتعميمها على مستوى العالم نتيجة لذلك من جهة ثانية.

الثالثة: الانترنت (الشبكة الدولية للمعلومات) التي تجمع العالم كله على منابع معلومات حرة وتتميز الانترنت بأن خدمتها تشمل كل الخدمات التي توفرها وسائل الاتصال المختلفة وتتخطاها، وتطرح عددا هائلا من الخيارات المنفلتة من أي نوع من الرقابة، فمنها كثر عدد القنوات الفضائية يظل مع ذلك محدودا، أما الانترنت فبالإمكان الاطلاع على آلاف المواقع التي تعرض جميع أنواع المعلومات وأصنافها الاقتصادية والسياسية والفنية والبيئية، أي باختصار تضع جميع العالم كله بين يدينا.

الرابعة: فهي العواقب والتأثيرات الأكيدة والممكنة والمحتملة التي يتركها ذلك في حياة البشر الاقتصادية والسياسية والثقافية.[١]

فقد أسهمت تراكمات المخترعات البشرية في مجال وسائل الإعلام والاتصال في إحداث ثورة المعلومات، أي إنتاج أدوات متطورة جدا في جمع المعلومات وتخزينها ومعالجتها واسترجاعها وبثها والاستفادة منها، ومن أهم مخترعات عصر ثورة المعلومات نذكر:

١- الألياف البصرية Optical fiber: لقد حلت الألياف البصرية أو الضوئية محل النحاس على صعيد الاتصالات، وهي تستطيع أن تنقل ١.٧ مليون نبضة في الثانية، وترجع أصل التسمية إلى العالم "ن.س.كاباني" الذي استخدم هذه العبارة في كتابه الذي يحمل نفس الاسم عام **١٩٥٦**، وقد عرف يوم ذاك "الألياف الضوئية بأنها فن الإرشاد الفعال للضوء في مناطق فوق البنفسجية"، والألياف البصرية أو الضوئية، عبارة عن قوائم زجاجية رقيقة للغاية تشبه خيوط العنكبوت وتسمح بمرور أشعة الليزر،[٢] يمكن لهذا الضوء أن يحل محل الإشارات الإلكترونية التقليدية المستخدمة في خطوط الهاتف والراديو والتليفزيون ونقل بيانات الكمبيوتر، وهي عبارة عن توجيه للضوء من خلال الألياف، وقد تم استخدامها في أول الأمر لأغراض طبية حتى يتمكن الطبيب من فحص الأعضاء الداخلية، ثم تدريجيا بدأت

---

(١) سمير إبراهيم حسن، الثورة المعلوماتية عواقبها وآفاقها، مجلة جامعة دمشق، المجلد ١٨، العدد الأول، ٢٠٠٢، ص ٢٠٨.

(٢) محمد لعقاب، مجتمع الإعلام والمعلومات، ماهيته وخصائصه، دار الهومة، الجزائر، ٢٠٠٣، ص ٧٤-٧٥.

تستخدم في عالم الاتصالات كقنوات لنقل الإشارة التليفزيونية عبر الأقمار الصناعية، فضلا عن اتصالات الراديو.

٢- الهاتف بمختلف أشكاله: المتحرك المسجل، المرئي، هاتف السيارة، الهاتف الرقمي، الفاكس.

٣- التلفزة الرقمية العالية الوضوح High-definition digital Tétévision

٤- الأقمار الصناعية Satellite

٥- الكمبيوتر الشخصي Personal Computer

٦- الأقراص المضغوطة وقبل ذلك الميكرو فيلم.

٧- الوسائط المتعددة ووسائل الاتصال التفاعلية أو الحوارية.

٨- بنوك المعطياتData Banks والشبكات الإلكترونية Electronic networks

٩- البريد الإلكتروني E-mail

١٠- الأنترنت Internet.

هناك ستة عناصر تمثل روافد لثورة المعلومات، هي:

أ- معدّات الكمبيوتر Computer hardware وتتكون من عدة عناصر متصلة مع بعضها، هي وحدة المعالجة المركزية، وحدة الذاكرة، وسائل تخزين البيانات، ووحدات الإدخال والإخراج.

ب- التحكم الآلي Automatic control، وتتكون عناصر من التحكم من منظور معلوماتي والروبورت.

ت- تكنولوجيا الاتصالات (Communication Technology)

ث- البرمجيات Software

ج- هندسة المعرفة[1] Nowledge Engineering

ح- هندسة البرمجيات[2] Software Engineering

---

(١) هندسة المعرفة: هي طرق استخلاص المعرفة وتقنية تمثيل هذه المعرفة، وهي أيضا كيفية تطوير قاعدة معرفية باستخدام طرق استخلاص المعرفة المختلفة وتمثيلها.

(٢) هندسة البرمجيات: هي نوع من الهندسة ىهتم بتطوير وبناء البرامج وتحسينها بطرق هندسية على عدة مراحل محددة هي: تحليل متطلبات ومواصفات البرنامج، تصميم البرنامج، برمجة البرنامج، اختبار البرنامج، صيانة البرنامج.

أن عناصر ثورة المعلومات تشكل منظومة ثلاثية الأبعاد، تتكون من المعدّات Hardware، والبرمجيات، والموارد المعرفية ، إضافة إلى منظومتين فرعيتين هما منظومة إدارة المعرفة Knowledge Management وتكنولوجيا المعرفة Technology Knowledge.[١]

تأسيسا على ما تقدم، نرى أن ثورة المعلومات ترتكز على ثلاثة عناصر أساسية هي:[٢]

أ- الكمبيوتر وما يلحق به من عتاد وبرمجيات وقدرات وعمليات.

ب- تكنولوجيا الاتصالات.

ت- منظومة إدارة المعلومات.

وبهذا تدفع الثورة المعلوماتية إلى مزيد من تطور في تكنولوجيا المعلومات، وتطويرها يقود إلى زيادة المعلومات، وزيادتها تزيد من تنوع البشر وتمايزهم وخروجهم من قيود النمطية التي فرضها عليهم أقطاب المجتمع الصناعي، كما تشكل المعلوماتية جانبا مهما وحيويا ومكونا مؤثرا من مكونات النظام الاتصالي الوطني وتؤثر على كافة الأبعاد السياسية الاتصالية الأخرى، كما تؤثر على السياسة الثقافية الوطنية وتكون جانبا مهما فيها، فالمعلوماتية قد دخلت كل مجالات الحياة في المجتمع الاقتصادية والصناعية والتعليمية والإعلامية والعسكرية، فهي تمكن الباحثين في مختلف التخصصات أن يكونوا على صلة بما يحدث في مجالات البحوث العلمية المختلفة في العالم في ظل تغير أنماط النشر وذلك المستودع الذي يساعد على الانفجار المعرفي هو شبكة الانترنت.[٣]

تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية

Information Communication Technology and Digital

لقد وصل انتشار تقنيات المعلومات وتكنولوجيا الاتصال إلى مختلف قطاعات المجتمع العصري، وهذا كله بفعل ثورة تكنولوجيا المعلومات التي أحدث تغييرا جذريا في جميع القطاعات وسارعت في النمو التكنولوجي لوسائل الاتصال والإعلام وحتى سهلت تبادل المعلومات والأخبار بين أفراد المجتمع، فكانت من أهم مخلفاتها التقنيات المعلوماتية الرقمية

---

(١) عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي، ثورة المعلومات والأمن القومي العربي، الطبعة الأولى، مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ٢٠٠٣،ص ٢٣ .

(٢) عبد اللطيف علي المياح،٢٠٠٣، المرجع السابق ،ص ٢٤ .

(٣) محمد حسن علي الجندي، مرجع سابق، ص ٥٣ – ٤٥.

وتكنولوجيات الاتصال الحديثة، وبهذا سهلت التواصل بين أفراد المجتمع وقضاء كل احتياجاتهم ومتطلباتهم اليومية، وزادت من سهولة تبادل المعلومات وتحليل المضامين والاتصال بشبكات الحاسبات والبنوك المعلومات لاسترجاع ما يحتاجه الأفراد من معلومات وبيانات، ومن أهم نتائج تقنيات المعلومات وثورة المعلومات ظهور شبكة الانترنت والحاسبات الإلكترونية وبنوك المعلومات والأجهزة الاتصال الرقمية والأقمار الصناعية وشبكات خدمات المعلومات وغيرها من تكنولوجيات المعلومات والاتصال.

يعد العصر الحالي عصر تكنولوجيا الاتصالات وتطبيقاتها في جميع المجالات سواء أكانت مدنية أم عسكرية، مثل: التسليح، والمواصلات، والأقمار الصناعية والفضاء ، والطب، والتعليم وغيرها من المجالات، وبالتالي انعكس ذلك على كافة القطاعات الإنتاجية والخدمية.

كما أن هناك العديد من الوظائف ازدهرت بفضل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ومنها، البرمجة، وخدمات المعلومات والخدمات الرقمية، وإصلاح الأقمار الصناعية، وصيانة وإصلاح أجهزة الحاسب، ومصممو صفحات الإنترنت، الحاسب والمعلوماتية، والأقمار الصناعية والفضائيات، والاقتصاد الرقمي والتجارة الإلكترونية، والأجهزة الإلكترونية، والتعليم الإلكتروني، والمكتبات الإلكترونية، والإعلام الإلكتروني.(١)

وبرزت تكنولوجيا الاتصالات في النصف الثاني من القرن العشرين من خلال اندماج ظاهرة التفجر المعلوماتي وتطور وسائل الاتصال وتعدد أساليبه وأشكاله واستخدام الحاسب الآلي والأقمار الصناعية، ولقد أدى ذلك إلى ظهور خدمات الاتصال الحديثة وأهمها: الإنترنت، والمؤتمرات عن بعد والبريد الإلكتروني كأحد تطبيقات الإنترنت(٢).

وتعرف تكنولوجيا الاتصالات " بأنها ذلك العلم الذي يهتم بحركة الإلكترونيات في المواد وتطبيقاتها المختلفة في مجالات الحياة المختلفة الهندسية والطبية والعسكرية والمدنية والفضائية وغيرها من مجالات الحياة "، أوهي مجموعة التطبيقات التي تنشأ عن علم الإلكترونيات وتتمثل في الهاتف، التلفزيون، الأقمار الصناعية، الإنترنت وتنعكس آثارها على

(١) مصطفي السيد: دليلك الشامل إلى شبكة الإنترنت: القاهرة، دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع، ١٩٩٧، ص٤٥-٤٩.

(٢) حسن عماد مكاوي: تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، دار المصرية اللبنانية، ط٢، أكتوبر ١٩٩٧، ص ٥٦٢ -٥٧٢

مجالات الحياة المختلفة الهندسية والطبية والعسكرية والمدنية والفضائية وغيرها من مجالات الحياة "[1].

فنجد أن تكنولوجيا الاتصالات تؤثر تأثيرا كبيرا على العلاقات الاجتماعية سواء على المستوى الفردي أو الجماعي، فالتغيرات التي تحققت في مجال تقنية الاتصالات قد سمحت بقدر كبير من تبادل المعلومات وخدمات الاتصال والترفيه والتسلية والتثقيف، وذلك مع انتشار الفضائيات والأقمار الاصطناعية التي أدت إلى تقوية وتوسيع شبكات الاتصال، وظهور أنماط جديدة من الاتصال تسمح بها التقنيات الحديثة، مما أتاح للناس استخدامها في أغراض عديدة منها: الحصول على الاحتياجات والسلع والخدمات المختلفة وممارسة الألعاب الذهنية والتعليم عن بعد[2].

ويري بعض الباحثين أن وسائل الاتصال التي أتاحتها تكنولوجيا الاتصالات قد أثرت على طبيعة العلاقات الاجتماعية في ثلاثة اتجاهات هي:-

- تكريس العزلة والتفتت الجماهيري.
- تكريس الهيمنة من خلال الاندماج.
- التوافق بين التكنولوجيا القديمة والحديثة.[3]

وعن الآثار الإيجابية لتكنولوجيا الاتصالات على بنية المجتمعات يرى البعض أنها تساعد على زيادة التجارة، والتقدم الصناعي، وترابط المجتمعات وتقاربها، وتعمل على تحسين مستوى المعيشة، هذا فضلا عما تسهم به في حل مشكلات المجتمعات مثل المشكلات البيئية والصحة ومشكلات المرور، والتهرب الضريبي، الأمر الذي يؤدي إلى زيادة التحضر ورفاهية الشعوب.[4]

---

(١) مكاوي: مصدر سابق، ١٩٩٧، ص ٥٦٥ –٥٧٢

(٢) المصدر السابق نفسه، مكاوي:، ١٩٩٧، ص ٢٦٢ –٥٧٢

(٣) عبد الرحمن العصيل: العرب وتكنولوجيا الاتصال تحدي الثورة المعلوماتية، الاقتصاد الخليجي، العدد ٩٧، مارس – أبريل ٢٠٠١ ص ص ٢٦–٣٠

(٤) ميتشو كاكو: رؤي مستقبلية، كيف سيغير العلم حياتنا في القرن الواحد والعشرين، ترجمة سعد الدين خرقان، سلسلة عالم المعرفة، العدد ٧٠، الكويت، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، يوليو ٢٠٠١، ص ص ٢٣-٢٤.

ويرى آخرون أن من الظواهر الإيجابية الناتجة عن تأثير تكنولوجيا الاتصالات على بنية المجتمعات أنها توفر معلومات متنوعة في جميع نواحي الحياة وهذه المعلومات تجعل الإنسان أكثر قدرة على تحسين نوعية الحياة، كما أنها تجعل الاقتصاد أكثر ازدهاراً ؛ نتيجة التخلص من الوسطاء ، كما تؤدي إلى زيادة الطلب على أشكال جديدة من الترفيه ؛ نتيجة للزيادة المستثمرة في أوقات الفراغ، بما يسهم في تحسين الأحوال المعيشية للبشرية.[١]

تكنولوجيا المعلومات الرقمية:

تشير تكنولوجيا المعلومات الرقمية إلى الوسائل الرقمية المستعملة لإنتاج ومعالجة وتخزين واسترجاع وإرسال المعلومات وإيصالها سواء في شكل معطيات رقمية، نص، صوت، صورة، فتكنولوجيا المعلومات تعتبر بحد ذاتها نتاجا مناسبا للتلاحم والتكامل بين كل من تكنولوجيا الحاسبات الآلية وتكنولوجيا الاتصال والإعلام، فهي جميع أنواع التكنولوجية المستخدمة في تشغيل ونقل وتخزين المعلومات في شكل إلكتروني، وتشمل كل من الحواسيب الإلكترونية والتليفزيون الرقمي العالي الوضوح والراديو الرقمي وجهاز الفيديو الرقمي والأقراص المضغوطة.[٢]

أ- الحاسب الآلي Electronic Computer:

هو جهاز أو آلة إلكترونية تستقبل البيانات بشكل يمكنها قراءته ثم تقوم عن طريق الاستعانة ببرنامج خاص بعملية تحريك وتشغيل هذه البيانات لكي تخرج وتسترجع في النهاية على شكل نتائج أو إجابات أو حلول.[٣] كما أنه جهاز إلكتروني يمكن برمجته لكي يقوم بمعالجة البيانات وتخزينها واسترجاعها وإجراء العمليات الحسابية والمنطقية عليها بدقة وسرعة فائقة.

مكونات الحاسب الآلي:

يتكون جهاز الحاسب الآلي من المكونات الرئيسة التالية:

أ- المكونات المادية Hardware.

(وحدة المعالجة المركزية – وحدات الإدخال والإخراج – وحدات التخزين).

---

(١) مكاوي: مرجع سبق ذكره ١٩٩٧، ص ٢٦٢ –٥٧٢

(٢) مراد رايس، أثر تكنولوجية المعلومات على الموارد البشرية في المؤسسة، دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك بالأغواط،٢٠٠٥/٢٠٠٤، DML، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم علوم التسيير، فرع إدارة الأعمال، ،٢٠٠٦-٢٠٠٥، ص ٢٨.

(٣) محمد فتحي عبد الهادي، مرجع سابق، ص ١٥٧.

ب- البرمجيات Software.

(نظم التشغيل – البرامج المساعدة – البرامج التطبيقية).

وتعد الحواسيب أمرا حيويا لوسائل الاتصال، وتحتاجها الدول لاستخدامها في أغراض التطور، وفي غضون عقد ونصف من دخول الحاسوب الشخصي حياة الإنسان ومجمع العمل، حدثت ثورة على صعيد تداول المعلومات، ويشهد العالم اليوم بروز ثورة معلوماتية، هي الاندماج بين وسائل الاتصال أي الإعلام المتعددة، الذي يوظف حول الحاسوب الشخصي الأجهزة الإلكترونية الأخرى، ويسهل تحويل الكتب إلى أقراص مدمجة يقلب القراء صفحاتها على شاشة الحاسوب في حجم كتاب في الجيب،[١] وبواسطة الحواسيب يمكن تداول الصور والفيديو والصوت، كوسائط إعلامية رقمية تتميز بالسهولة نفسها التي يتم بها تداول الأرقام والحروف، وهناك قدرات جديدة لتداول الوسائط الإعلامية، وتبدو كما لو كان الحاسوب قد أوتي القدرة الرقمية على الرؤية والخيال والتعبير أيضا، وتعد الألعاب الإلكترونية مثالا على قدرة ذلك التقارب بين المعلومات والوسائط الإعلامية، وما هي إلا تقارب تكنولوجيا الحواسيب في تطبيقاتها على التليفزيون وجميع تلك الألعاب تعمل أساسا بالأسلوب نفسه، وهذه النتائج تمثل تضافر النتائج تكنولوجيا المعلومات وتكنولوجيا الوسائط الإعلامية.[٢]

أن تكنولوجيا الكمبيوتر أو الحاسوب الآلي أو الحاسب الإلكتروني يعود إليها الفضل الكبير في تدشين البشرية مرحلة جديدة من مراحلها الاتصالية، وهي مرحلة مجتمع المعلومات والمعرفة والذكاء الإنساني، التي بميلادها ولدت وسائل إعلام واتصال جديدة.[٣]

ب- التليفزيون الرقمي عالي الوضوح :High-definition digital Tétévision

لقد كان لتكنولوجيا الاتصال تأثير كبير على تطور البث التليفزيوني وتوسيع طاقات الكابل التي تنقل ذبذبات الصور المرئية من خلال أشعة الليزر، وأصبح البث الفضائي المباشر السمة المميزة لعقد التسعينات، وما حققه التليفزيون ليس محصور في اتساع رقعة انتشار من خلال أقمار الاتصال إنما ساعد في عملية التقارب الإنساني والحضاري بين الشعوب العالم الذي نتج عن البث الفضائي المباشر، بالإضافة إلى عمليات تشكيل الآراء

---

(١) يسمينة حناش، إعلام العولمة وانعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،٢٠٠٧، ص ٧٨.

(٢) يسمينة حناش،٢٠٠٧، المصدر السابق، ص ٨٠.

(٣) محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، مرجع سابق، ص ٢١ – ٢٢.

والمواقف والقرارات والتصورات بشأن مختلف المستجدات الحاصلة محليا وإقليميا ودوليا، ومن خلال المعلومات التي يقدمها أو التي يركز عليها أو تلك التي يهملها من خلال أسلوب وآليات تناولها، وكذا نقله لصورة الحدث في لحظة وقوعه إلى المتلقي مباشرة على الهواء وهو ما يجعله متفوقا (التليفزيون)على وسائل الاتصال الأخرى من حيث السرعة والحيوية في نقل الأحداث بالصورة والصوت.[1]



وإنه بفعل الثورة الرقمية وتوسع عمل الأقمار الاتصال، عرف التليفزيون تطورات متسارعة وتحولات جذرية وعميقة مما أدى إلى إمكانية إنشاء قنوات تليفزيونية متعددة.

إن للتليفزيون الرقمي عالي الوضوح آثار إيجابية نذكر منها ما يلي:

١- أنه يثير الخيال ويفتح آفاقا جديدة مما يقدم من صور وموسيقى وألوان زاهية وبراقة.

٢- أنه يعد مصدرا من مصادر المعرفة من خلال برامجه المتنوعة وأنه يستخدم في التعليم بوضع المناهج التعليمية في إطار درامي حتى تكون أكثر رسوخا في ذهن الطالب.

٣- أنه يسمح لمدرس واحد بتوجيه رسالته التعليمية لآلاف بل ملايين الطلبة.

٤- يشبع حاجات حب الاستطلاع بتزويد الطلبة بخبرات ومهارات في معظم جوانب الحياة.

٥- له أهمية كبيرة في التعبير فإنه يقوم مقام ألف كلمة بل عشرة آلاف كلمة من خلال الصورة.

٦- يمتاز بأنه يقدم المادة الإعلامية في نفس زمن حدوثها.

ومن سلبياته ما يلي:

١. أنه يعرض برامج ومسلسلات أجنبية تتضمن قيما مخالفة لعاداتنا وتقاليدنا العربية ويتقمصها الطلبة مثل التفكك الأسري واختلاط الشباب مع الفتيات بإباحية.

٢. أنه يخلف آثارا صحية مرهفة وضارة بالعيون ويقتل وقت الطلبة ويبعدهم عن ممارسة هواياتهم.

٣. يكسب الطلبة والأطفال صفة اللامبالاة بإضاعة الوقت أمامه.

٤. يشغل الناس عن أداء الواجبات الدينية.

---

(١) يسمينة حناش، المرجع السابق، ص ٧٣.

٥. يشوش على العملية التربوية ويؤثر على سلوك الطلبة في ممارستهم الحياتية.
٦. يدهور عادة القراءة عند الطلبة.
٧. يؤثر على الجانب النفسي من خلال مشاهدة أفلام العنف والتي تكسب الأطفال السلوك العدواني وتشعرهم بالوحدة والانطواء.(١)

ج- الراديو الرقمي Digital radio:

استفاد الراديو من التقنية الرقمية استفادة كبيرة في مجال بث الصوت والأغاني والموسيقى، وبفضل التقنية الرقمية أمكن تجاوز بعض عوائق التشويش التي كانت سائدة من قبل، فمن المعروف في النظام التماثلي أو التناظري أن إشارات الإذاعة أو التلفزة تنتقل في شكل أمواج كهرومغناطيسية، لكن هذه الإشارات تكون في النظام الرقمي مشفرة في شكل تتالي الأرقام في مجموعات من ٠ و١، وهي تقنية من تقنيات الإعلام الآلي، إن ايجابيات الرقمية جد معتبرة، فهي تخص نقل الإشارات كما تخص نقل المعلومات.ويعتبر البث الرقمي من أهم التحسينات التي أدخلت على الإذاعة في نهاية القرن العشرين، ومن إيجابيات البث الرقمي الصمود أمام التشويش، أي أن المستمع يتلقى المعلومة أو الصوت بشكل ممتاز.(٢)



ويرمز للراديو الرقمي بالحروف التالية DAB وتعني البث الإذاعي الرقمي، وقد استحدث في منتصف الثمانينات من القرن العشرين من قبل المركز المشترك لدراسات البث التليفزيوني والاتصال اللاسلكي، والذي يرمز له بـ CCETT، والمعهد الألماني (IRT) وشركات فيليبس وطومسون وتليفانكن. وسيتم تغيير أجهزة الإذاعة الحالية بشكل تدريجي للتوافق مع النظام الرقمي، لذلك تعتبر صناعة الراديو الرقمي سوقا حقيقيا تتنافس عليه أساسا الشركات اليابانية والأوروبية.

ومما زاد في فعالية الراديو الرقمي أنه استفاد من التقنية الرقمية في مجال الموسيقى وبث الصوت، فالأقراص المضغوطة التي انتشرت منذ عام ١٩٨٥ والتي تتيح الصوت الرقمي، تساعد الراديو على بث الموسيقى العالية الدقة. كذلك استفاد الراديو من المسجلة الرقمية

---

(١) محمد حسن علي الجندي، مرجع سابق، ص ٦٣ – ٦٤.
(٢) محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، مرجع سابق، ص ١٣١.

(DIGITAL AUDIO TAPE) التي ظهرت مباشرة بعد النجاح الكبير الذي حققته الأقراص المضغوطة، حيث ظهرت أول مسجلة رقمية عام ١٩٨٦في اليابان، وأخرج اليابانيون إلى السوق في عام ١٩٩١ عدة نماذج لمسجلات رقمية وبأسعار معقولة. كما قامت شركة فيليبس عام ١٩٩٢بتسويق الشريط المضغوط الرقمي الذي يسمح بقراءة الأشرطة العادية التماثلية (DIGITAL COMPACT CASSETTE)، ويرمز لها بـ DCC).(١)

فالراديو الرقمي كوسيط من وسائط المعلوماتية يتألف من جهازين:

١- الأول للبث الإذاعي وعادة ما يديره هيئة أو مؤسسة حكومية يتم من خلالها تركيب الصوت البشري أو الرسالة التي يراد نقلها إلى الأفراد أو على موجات كهرومغناطيسية متنوعة التردد، وتحمل هذه الموجات الرسالة الصوتية إلى أماكن بعيدة في العالم وفقا لطول ترددها متخطية الحواجز والعقبات.

٢- جهاز الاستقبال: ويحوزه الفرد ويتم من خلاله تنقية الصوت البشري من الموجة الحاملة وسماعه بصورة طبيعية.(٢)

وفي مجال الراديو تطورت تكنولوجيا الاتصال وخاصة بعد انتشار الأقمار الصناعية فنجد أن الملايين من أجهزة الراديو الصغيرة منتشرة بين الجماهير، وللراديو دور كبير في نشر أفكار السلام بين المستمعين محليا وخارجيا وتكوين الإحساس لديهم أنهم أبناء موطن واحد، ودين واحد رغم اختلاف اللهجات والأديان والأوطان، وهو وسيلة للتعارف بين الشعوب الأخرى من خلال استضافة الوافدين الزائرين والسائحين الذي يفدون إلى البلاد، وذلك بنقل صورة حية لهم من البلاد الأخرى رغبة في التواصل والتلاحم والتآلف.(٣)

د- جهاز الفيديو الرقمي Digital Vidéo Recorder :

هو جهاز الفيديو الذي يسجل في شكل رقمي أقراص أو غيرها من الذاكرة المتوسطة داخل الجهاز، ويشمل هذا المصطلح مجموعة صناديق قائمة بذاتها، كمشغلات الوسائط المحمولة (PMP)،وبرمجيات لأجهزة الكمبيوتر الشخصية التي تتيح التقاط مقاطع فيديو وتشغيلها من وإلى القرص، وقد بدأ بعض مصنعي الالكترونيات الاستهلاكية بعرض

---

(١) محمد لعقاب، المرجع السابق نفسه، ص ١٣٢ – ١٣٣.

(٢) محمد حسن علي الجندي، مرجع سابق، ص ٧٢.

(٣) محمد حسن علي الجندي، المرجع السابق نفسه، ص ٧٣.

للتلفزيونات مع (أجهزة مسجل الفيديو الرقمي) والبرمجيات التي بنيت للتلفزيون في حد ذاته، " إل جي LG "أول من أطلق واحدا عام ٢٠٠٧، وتجمع كاميرا الفيديو الرقمية بين كاميرا ومسجل فيديو رقمي، وحتى الهواتف المحمولة غالبا ما يكون لها كاميرا فضلا عن بعض إمكانية تسجيل الفيديو الرقمي.(١)



كما أن جهاز الفيديو الرقمي هو من أهم الوسائط المثالية للاستخدام المستقبلي في أعمال المكتبات العلمية ومراكز المعلومات بطريقة حديثة وبصورة جذابة وشيقة وهو عبارة عن جهاز فيديو يتم تسجيل المعلومات عليه على اسطوانات تشبه أسطوانات تسجيل الأصوات وبعد ذلك تدار على جهاز للعرض فقط، ومن أهم مميزات الفيديو الرقمي أنه يمكن تسجيل الأفلام والصور المتحركة والصور الثابتة والكلمات بطريقة سهلة على وجهي الأسطوانة وبصورة أوضح بكثير من الفيديو كاسيت ويتميز صوته بالنقاء.(٢)

أول أجهزة الفيديو كانت عبارة عن أجهزة الفيديو لقراءة كاسيت فيديو (Video Cassette)، ثم ظهرت أجهزة الفيديو الرقمي (Video Compact Disk (VCD : أجهزة لقراءة الأقراص المضغوطة تتميز بحفظ واسترجاع المعلومات، وفي مختلف التطبيقات الأخرى. وتطورت هذه الأجهزة كما يلي:

- أجهزة الفيديو الرقمي (Digital Versatile Disc (DVD : أجهزة متطورة من الناحية التقنية أكثر من أجهزة VCD وأكثر درجة استيعاب منها، فهي أجهزة تعتمد على تسجيلات أنتجت بطريقة التسجيل الضوئي،(٣) والتي تمكننا من مشاهدة الأفلام المسجلة والتي تفوق ثماني ساعات، كما أنها قابلة للمحو وإعادة التسجيل.

- أجهزة الفيديو الرقمي HD-DVD: أجهزة متطورة وأكثر فعالية وعالية الدقة والوضوح، وذلك لأنها أجهزة ذات أقراص ضوئية بالضوء الأزرق.

---

(١) مسجل الفيديو الرقمي، موسوعة الويكيبيديا الحرة، ٢٠١٠-٠٦-١٣

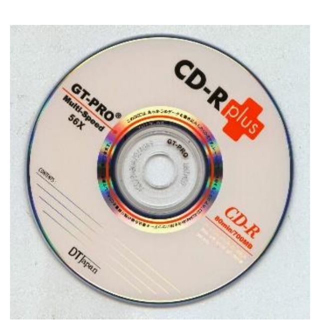
(٢) محمد حسن علي الجندي، مرجع سابق، ص ٢٩.

(٣) محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، مرجع سابق، ص ٨٤.

- أجهزة الفيديو الرقميBlu-Ray: أجهزة الفيديو جد متطورة وجديدة لها طاقة قراءة الأقراص المضغوطة عالية جدا، وتستخدم تقنية الضوء الأزرق بدلا من الضوء الأحمر.(١)

هـ - الأقراص المضغوطة CD-ROM drive:

يعد اختراع الأقراص المضغوطة من الانجازات البالغة الأهمية في مجال تكنولوجيا المعلومات، حيث أدخلت هذه التكنولوجيا تحولات جذرية في تطوير نظم حفظ واسترجاع المعلومات، وقد تعددت تسميات الأقراص المضغوطة في لغاتها الأصلية.



تسمى أقراص الليزر Laser Discs وهناك من يطلق عليها تسمية أقراص الفيديو Video Discs، وهناك من يطلق عليه اصطلاح الأقراص البصرية Optical Discs، وهناك من يسميها الأقراص المضغوطة Compact Discs. وتكمن الخاصية الأساسية للأقراص المضغوطة في كونها للقراءة فقط وليس للمحو وإعادة التسجيل. لذلك تسمى اختصارا باللغة اللاتينية CD-ROM (Compact Discs Read Only Memory) أي الأقراص المضغوطة للقراءة فقط، فعندما تسجل عليها المعلومات يستحيل محوها بخلاف الأشرطة الصوتية وأشرطة الفيديو التماثلية.

في عام **١٩٧٣**أنتجت شركة "بوليغرام" أوائل أقراص الليزر، وبالتعاون معها حققت شركة فيليبس السبق التكنولوجي في مجال أوعية حفظ واسترجاع المعلومات، وبعد خمس سنوات من ذلك التاريخ أي في عام **١٩٧٨**تم إنتاج الأقراص المضغوطة، ولم يكد عام **١٩٨٢**يحل حتى كانت هناك أكثر من **٣٧** شركة تملك رخصة تصنيع هذه الأقراص، وهكذا تم إعلان عام **١٩٨٣** بسنة "ثورة الأقراص المضغوطة"، وفي عام **١٩٨٥**تمحورت كل الاستراتيجيات التجارية للمنتجين حول الأقراص المضغوطة التي أضحت تشكل **٢٠** بالمئة من رقم أعمال الصناعيين، وفي عام **١٩٨٥** بدأت تظهر الأقراص المضغوطة للقراءة فقط وتوالت بعدها التحسينات والاختراعات في هذا المجال.(٢)

---

(١) محمد لعقاب، المرجع السابق نفسه، ص ٨٨ – ٨٩.

(٢) يعد هذا الابتكار أحسن بكثير جدا من الميكروفيلم، سواء في أسلوب التخزين والاسترجاع أو في طاقة التخزين التي تبلغ أضعافا مضاعفة مقارنة بالميكروفيلم، فضلا عن درجة الوضوح والقراءة التي هي أفضل بكثير من الأول. ونظرا لأهميتها شرعت مكتبة الكونغرس الأمريكي عام **١٩٨٢** في تسجيل مقتنياتها على هذه الأقراص.

وللأقراص المضغوطة خصائص عدة منها:

١- طاقة تخزين عالية جدا، حيث من الممكن أن يخزن القرص المضغوط **٢٥٠** ألف صفحة مكتوبة، ساعة من الموسيقى الشديدة الوضوح، آلاف الصور الثابتة، ويمكن أن يضم **٦٠** دقيقة من الصور المتحركة من نوع الفيديو.

٢- تكاليف التخزين والاسترجاع منخفضة نسبيا.

٣- شديدة الوضوح.

٤- القدرة على التحمل وطول العمر.

٥- إنها وسيلة ملتيميديا.

٦- إنها للقراءة فقط.[(١)]

تكنولوجيات الاتصال الحديثة:

إن المعلومات لا قيمة لها ولا فائدة منها ما لم يتم انتقالها أو تمريرها في الوقت الذي يحتاجها طالبها فيه أيا كان مكانه، ولذلك كان من الضروري الاستفادة من التكنولوجيا

الحديثة المرتبطة بطرق توصيل المعلومات، ألا وهي تكنولوجيا الاتصال الحديثة والتي تعرف على أنها مجموعة التقنيات أو الأدوات أو الوسائل أو النظم المختلفة، التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون أو المحتوى الذي يراد توصيله من خلال عملية الاتصال الجماهيري أو الشخصي أو التنظيمي أو الجمعي أو الوسطي، والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات المسموعة أو المكتوبة أو المصدرة أو الرسومية أو المسموعة المرئية أو المطبوعة أو الرقمية وذلك من خلال الحاسبات الإلكترونية، ثم تخزين هذه البيانات والمعلومات وبعدها تسترجع في الوقت المناسب، ثم عملية نشر هذه المواد الاتصالية أو الرسائل أو المضامين مسموعة، أو مسموعة المرئية، أو مطبوعة أو رقمية، ونقلها من مكان إلى آخر وتبادلها، وقد تكون تلك التقنيات يدوية أو آلية أو إلكترونية أو كهربائية حسب مرحلة التطور التاريخي لوسائل الاتصالات والمجالات التي يشملها هذا التطور.

إن العناصر الأساسية التي تتكون منها تكنولوجيا الاتصال والتي مرت بمراحل تاريخية من التطور، تخللتها قفزات كبيرة، ويمكن أن تنحصر بشكل أو بآخر أبرز العناصر التي تتكون منها في: الانترنت، الأقمار الصناعية، الهاتف الرقمي، الميكروويف.[(٢)]

---

(١) محمد لعقاب، ٢٠٠١-٢٠٠٠، المرجع السابق نفسه، ص ١٢١.

(٢) عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي، مرجع سابق، ص ٢٨ – ٢٩.

أ- الانترنت International Net Work:

كلمة "الانترنت" كلمة انجليزية مركبة مختصرة من مقطعين "Inter " اختصار لكلمة International بمعنى دولي، وكلمة "Net "اختصارا لكلمة Network بمعنى شبكة، وعبارة (Interconnected Networks) تعني الربط بين عدة الشبكات، وتشتمل الانترنت على مجموعة تتكون من الملايين من الشبكات (العدد في ازدياد مستمر) لتراسل المعطيات المختلفة الحجم والخصائص، ولهذا فإن الانترنت ليست شبكة كما هو شائع، وإنما هي ربط بين عدة شبكات متصلة، تسمح للأفراد بأن يتبادلوا المعطيات والاتصالات مهما تباعدت المسافة بينهم، ومهما كان الفارق الزمني الذي يفصلهم.[١]

تعد شبكة الانترنت من أهم انجازات التكنولوجيا الحديثة التي تحققت في مجال الاتصال في أواخر القرن العشرين، إذ استطاعت هذه الشبكة أن تلغي المسافات بين الدول، ومن خلالها يستطيع الإنسان أن يطلع على أحداث العالم وتطوراته في المجالات المختلفة، وأن يتبادل المعلومات، وينشر الثقافة والنشاطات الإنسانية الأخرى، وذلك من خلال إنشاء مراكز للمعلومات القادرة على تلقي المكالمات والرد على الأسئلة والاستفسارات في شتى المجالات.



شبكة الإنترنت Internet يعرفها الكثير من الكتاب بأنها شبكة المعلومات العالمية، التي تربط كامل الشبكات الموجودة في كل الكرة الأرضية وصورة من صور الطريق السريع للإعلام والمعلومات وحل علمي فعال للاتصال العالمي.[٢]

وفي عام **١٩٨٩**م تم اختراع شبكة الويب العالمية (World Wide Web) من قِبل (تيم بيرنرز لي) العالِم في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا، وهي عبارة عن نظام للاتصال عبر الإنترنت باستخدام الروابط التشعبية والواجهات الرسومية، وقد ساهم تطبيق الروابط النصية المتشبعة على صفحات الانترنت في سهولة الاستعمال وديموقراطيته وذلك باعتماد نظام تطبيقي يدعى Word Wide Web أي الشبكة العالمية العنكبوتية (w.w.w).

---

(١) ابراهيم بعزيز،،٢٠٠٨-٢٠٠٧، ص٢٩.

(٢) يمينة حناش، مرجع سابق، ص ٨١.

وبحلول عام **١٩٩١**م تم تقديم شبكة الويب العالمية للجمهور، وفي عام **١٩٩٢**م تم توزيع الصوت والفيديو لأول مرة عبر الإنترنت.

خصائص الانترنت: يمكن إيجاز هذه الخصائص فيما يلي:

- قدرة شبكة الانترنت على الوصول إلى أبعد نقطة في الكرة الأرضية، لتغطي بذلك مختلف المناطق الجغرافية، وتفسح المجال لعولمة المعلومة.
- ضمان وصول المعلومة في الحين، أي زمن حدوثها الحقيقي.[١]
- تمكن شبكة الانترنت بفضل بعض البرمجيات الخاصة بالمهاتفة،بنقل المعطيات الصوتية والصور المتحركة.
- التفاعلية: حيث يتبادل القائم بالاتصال والمتلقي الأدوار، ويطلق على القائمين بالاتصال لفظ مشاركين بدلا من مصادر، و تكون ممارسة الاتصال مع المتلقي ثنائية الاتجاه وتبادلية
- الكونية Globalisation: حيث أصبحت بيئة الاتصال عالمية تتخطى حواجز الزمان والمكان.

وعموما فإن مميزات الانترنت عديدة وتزداد كلما ازداد ظهور تقنيات وبرمجيات حديثة في ميدان الإعلام الآلي، ومن بين هذه الخدمات "خدمة البريد الإلكتروني "E-mail "، وخدمة نسخ الملفات المعروفة اختصارا بـ FTP وأنظمة الاستعراض .Browsersوخدمة التخاطب Chat، بالإضافة إلى خدمة القوائم البريدية Mailing lists[٢] وخدمة الترفيه الإلكترونية، ومتابعة الأحداث العالمية فور حدوثها وتفاصيل أوفي من تلك التي يقدمها التليفزيون، الراديو، أو الصحف، التعليم والتعلم عن بعد.[٣] وتوفر لنا الاستفادة من الرسائل العلمية والكتب والمعلومات الخاصة بالعلوم التي لا يتيسر للإنسان وجودها في المكتبات العامة بسهولة.

وهناك العديد من الخدمات الأخرى لا يمكن ذكرها، لأن استخدامات الانترنت يصعب جدا حصرها، كما أن محتوياتها كثيرة وضخمة بحيث لا يستطيع المرء أن يحيط بها جميعا، فالاكتشافات العديد من التطورات السريعة في مجال الاتصالات والإعلام الآلي، تقوم باستحداث خدمات وتطبيقات جديدة كل يوم و كل ساعة.[٤]

---

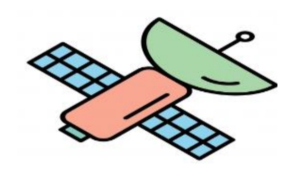
(١) ابراهيم بعزيز، مرجع سابق، ص٣٢.

(٢) هي عبارة عن شكل آخر من أشكال مجموعات الأخبار، وأخيرا خدمة التحاور وعقد الاجتماعات

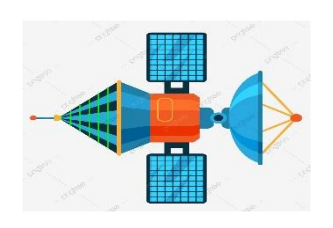
(٣) ابراهيم بعزيز، مرجع سابق، ص٣٣.

(٤) ابراهيم بعزيز، مرجع سابق، ص٣٤.

ب- الأقمار الصناعية Satellite: تعتبر الأقمار الصناعية للاتصالات Communications satellite من أحدث وأعظم الوسائل لإرسال واستقبال المعلومات في مجال الاتصالات عن بعد، والقمر الصناعي هو شيء أو كيان يوضع في المدار الجوي فوق الأرض لاستقبال وإعادة نقل الرسائل من نقاط مختلفة على الأرض، ويمكن النظر إليه على أنه محطة تحويل Switchboard في السماء، ويطلق القمر الصناعي للاتصالات بواسطة صاروخ لوضعه في المدار الجوي فوق الأرض على ارتفاع **٢٣,٠٠٠** ألف ميل، وعلى هذه المسافة يحتفظ القمر الصناعي بسرعة ثابتة مع دوران الأرض، ومن ثم يبدو بقاؤه ثابتا في الفراغ وتبث والرسائل إليه من نفس الأماكن في كل وقت لأنه يبقى دائما في خط الرؤية.



وهكذا فالقمر الصناعي ليس معلقا أو سابحا في الفضاء وإنما هو يدور في مدارات مختلفة حول الكرة الأرضية وبسرعة كبيرة، ويعمل كاملة في زمن يتراوح بين سرعة واحدة عدة ساعات بينما تدور الكرة الأرضية حول محورها مرة واحدة كل **٢٤** ساعة.



فالقمر الصناعي للاتصالات ليس كبيرا جدا، اذ يبلغ ارتفاعه حوالي **١٠** أقدام وعرضه حوالي **٨** أقدام، وله عدة هوائيات تشبه هوائيات تشبه هوائيات التليفزيونات المثبتة فوق أسطح المنازل، وبداخله توجد عدة أجهزة لاستقبال الرسائل من الأرض (مستقبل) ولتكبير أو لتقوية الاشارات في هذه الرسائل ولبث أشعتها إلى أي نقطة على الأرض يراد توصيلها، وبذلك فإن الأقمار الصناعية للاتصالات قد حلت محل الآلاف من محطات الميكروويف.[١]

والقمر الصناعي بما فيه من إيجابيات كوسيط معلوماتي هام من خلال أقمار البث المباشر وغيرها من أقمار الاتصالات، إلا أن له بعض الهنات والمخاوف التي تختلط به من حوله من أنه يحمل مواد وبرامج سياسة وثقافية واجتماعية ودينية تصل إلى بيوت المشاهدين دون المرور على أي عنصر تحكم أو اختيار أو تنقية أو حذف، وهذه المواد قد تحمل مضامين ورؤى وأفكار مختلفة كلية عن واقع البلدان المستقبلة خاصة في مجتمعاتنا العربية الإسلامية ما قد يؤثر على البناء القيمي للمجتمع بما يتضمن من معارف واتجاهات وسلوكيات.[٢]

---

(١) محمد فتحي عبد الهادي، مرجع سابق، ص **١٧٥ – ١٧٦**.

(٢) محمد حسن علي الجندي، مرجع سابق، ص **٦٦**.

ج- **الهاتف الرقمي Digital phone**: من المعروف أن أول تبادل للكلام عن بعد تم عام ١٨٧٦، بعد الاختراع التاريخي الشهير الذي قام به "غراهم بال" أنه الهاتف، لكن منذ ذلك التاريخ عرف الهاتف العديد من التغييرات التقنية، حيث انتقل الإرسال والاستقبال من النحاس إلى الألياف الزجاجية، التي تسمى أيضا الألياف البصرية أو الضوئية، حيث حلت الإشارات الضوئية محل الإشارات الكهربية عبر النحاس، فالألياف الضوئية هي التي مكنت من توسيع استخدام الهاتف حيث تضاعف المكالمات ١٠مرات في نفس الخط. وقد لحقت بالهاتف العديد من التحسينات خاصة التقنية الرقمية التي بدأت في مجال الهاتف منذ عام ١٩٧٠، فمنذ ذلك الحين والانتقال يتم تدريجيا نحو الرقمية في مجال الهاتف، وبهذا فإن للهاتف الرقمي عدة مزايا وايجابيات منها:



١- إعلام بوجود نداء في الانتظار: حيث تسمح هذه الخدمة بإعلام المشترك خلال مكالمة هاتفية بواسطة إشارة صوتية أن هناك مشترك آخر يحاول مكالمته، وعندما بإمكان المشترك تجاهل النداء الجديد، أو ترك النداء الأول وأخذ النداء الجديد، أو الاحتفاظ بالنداء الأول وأخذ النداء الجديد.[١]

٢- النداء بدون تشكيل الرقم: وهي خدمة مكيفة خصيصا للأطفال والمكفوفين، وتسمح هذه الخدمة بالحصول الآلي على رقم هاتفي مبرمج مسبقا بمجرد رفع السماعة وبدون تشكيل الرقم.

٣- الترقيم المختصر: تسمح هذه الخدمة بتعويض الأرقام الهاتفية الكثيرة الاستعمال بأرقام ذات عدد واحد فقط.

٤- التحويل المؤقت: تسمح هذه الخدمة للمشترك بتحويل كل النداءات الخاصة به إلى رقم آخر موجود في نفس دائرة التسعير التي ينتمي إليها.

٥- خدمة المنبه: حيث يستطيع المشترك أن يبرمج بنفسه في جهازه نداءا واحدا أو عدة نداءات لتنبيهه، وباستطاعته إلغاء جزء أو كل النداءات المبرمجة.

---

(١) محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، مرجع سابق، ص ٣٦.

٦- المحاورة الثلاثية: تسمح هذه الخدمة بإقامة اتصال بين ثلاثة أفراد في نفس الوقت، وبفضل هذه الخدمة يمكن إقامة اجتماعات عن بعد مع الشركاء.
٧- النداء المسجل: تسمح هذه الخدمة بالاحتفاظ في الذاكرة بالرقم الأخير الذي تم طلبه، ولإعادة طلب هذا الرقم ليس من الضروري إعادة تسجيله.
٨- التحكم في المنفذ الدولي: حيث تسمح هذه الخدمة للمشترك بقفل أو فتح المنفذ الدولي "٠٠" انطلاقا من جهاز الهاتف، ويتم فتح المنفذ الدولي بإدخال الترميز التعريفي الخاص بالمشترك، وبفضل هذه الخدمة يتحكم المشترك بطريقة أفضل في خطه الهاتفي.[١]
٩- الفوترة المفصلة: بفضل هذه الخدمة يستطيع المشترك في نهاية كل فترة الحصول على فوترة قائمة المكالمات التي تمت انطلاقا من جهازه خلال نفس المدة، وبالتالي يستطيع فحص تفاصيل مكالماته.

وكذلك تم التوصل إلى اختراع الهاتف المتحرك أو المنقول، وتتم الاتصالات عبر الربط بالأقمار الصناعية، وغيرها من التحسينات، التي جعلت الهاتف يتميز بالعديد من الإيجابيات، فهو أصبح مكتبا ومنزلا متنقلا، والهاتف المتحرك أو الجوال أو النقال، هو رفيق ضروري وحيوي لـ"المواطن الرقمي"، فهو يمكنك من أن تتصل ويتصل بك في كل مكان و زمان.

ويعتبر الهاتف الرقمي بالتأكيد واحدا من أفضل الوسائل لتوصيل المعلومات الصوتية، فهو يتيح للفرد أن يتحدث مع فرد آخر في أي مكان بالعالم، ويمكن استخدامه لارسال الصور وكذلك المعلومات المقروءة أليا الخاصة بالحاسبات الإلكترونية عبر نفس الخطوط وعبر المسافات القريبة منها والمتوسطة والبعيدة. وقد أصبح الاتصال المباشر On Line بشبكات الحاسب الالكتروني عبر خطوط الهاتف طريقة مألوفة وشائعة أيضا، وحتى يمكن استخدام الشبكات بهذه الطريقة فإنه ينبغي توفر الهاتف ومنفذ حاسب إلكتروني.

---

(١) محمد لعقاب، مرجع سابق، ص ١٣٧.

وقد أحدث ظهور الهاتف المحمول تحولا كبيرا في الاتصال ونقل المعلومات المسموعة والمرئية وحتى النصية. وقد مر الهاتف المحمول بعدة أجيال وهي الآن في مرحلة الجيل الخامس، فعندما ترى أحد أجهزة الهاتف المحمول يحمل علامة (3G أو4G 5G أو) فإن ذلك معناه أن هذه الأجهزة لن تدعم الاتصالات الصوتية فحسب بل اتصالات الفيديو في الوقت الحقيقي وستوفر الوسائط المتعددة بكامل خياراتها وإمكانياتها،لكنها تختلف في السرعة والمواصفات.باختصار سيصبح الهاتف المحمول بمثابة أداة الحياة التي لا يمكن للإنسان العصري الاستغناء عنها في كل مكان وفي أي زمان، ومنه فإن خدمات المعلومات في شبكات الهاتف المحمول تتمثل في:



١- الانترنت: خدمة تصفح الانترنت، خدمة البريد الإلكتروني.

٢- خدمات الشبكة: خدمة الرسائل القصيرة، خدمة بطاقات البيانات، خدمة البريد الصوتي، خدمة الفاكس،خدمة المحادثة الجماعية.

٣- خدمات المنافع والترفيه: الخدمات الإخبارية، البنك المحمول، خدمة الدليل المحمول.(١)

٤- الكاميرا: عدّة كاميرات ذات جودة عالية جداً

الطفل والعالم الافتراضي The Child and the Virtual world

إن استخدام المعلومات وتكنولوجيا المعلومات المختلفة في مجتمع المعلومات لا يقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون الأخرى، والأطفال هم أيضا معنيون بذلك، ومن هنا نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات المختلفة في مجتمع المعلومات بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها اللازمة التي يجب أن يعرفها كل فرد من أفراد مجتمع المعلومات، وتضع هذه المجتمعات العديد من البرامج والأنشطة التي تهدف إلى محو الأمية المعلوماتية لجميع شرائح المجتمع ومن بينها الطفولة.



(١) محمد فتحي عبد الهادي، مرجع سابق، ص ١٧١ -١٧٣.

تعددت وسائل التكنولوجيات الرقمية للأطفال ومنها:
الكمبيوتر، أقراص المضغوطة، الأجهزة الرقمية الأخرى كجهاز الفيديو الرقمي والتليفزيون الرقمي، أو ترفيهية مثل أجهزة الرقمية للسمعي البصري كجهازMP3 وMP4 وأجهزة الألعاب الإلكترونية مثل: "بلاستايشن Playstation" و"إكس بوكس Xbox" و"نينتاندو Nintendo " وغيرها من أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يتصدرها في القائمة الكمبيوتر.(١)



ولعل أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنت، وإن هذه الأدوات تعمل على إعادة تشكيل حياة الأطفال في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، إن أطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات تعلم أفضل، وتتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال أن يتعلموا الحاسب فيأبكر وقت ممكن من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه، من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قوة الأطفال بجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم، وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة.(٢)

تولي العديد من المؤسسات التربوية الحديثة أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، وتسعى إلى توفير الإمكانيات الضرورية لها نظرا لأهميتها باعتبارها من الأشياء الأساسية في حياة الفرد، إذ يصعب فصلها عن العمل، وعليه تسعى الأساليب الحديثة في التدريس إلى تقريب العمل من اللعب الذي يعد وسيلة رائعة للاستقصاء، إذ يعد نشاط اللعب فرديا كان أم جماعيا تعبيرا عن الحياة نفسها.(٣)

(١) مفتاح محمد دياب، مرجع سابق، ص ٩٣.
(٢) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، ،٢٠٠٨،ص ٢٢.
(٣) مها حسني الشحروري، ٢٠٠٨، المرجع السابق، ص ٢٢.

وبدأت الحواسيب تدخل خصائص إضافية تلبي حاجات الطفل الحديثة لإتمام نموه الشخصي والاجتماعي والوطني حيث تزوده بمحفزات الفكر والعمل لتحسين نوعية التعليم التي يمارسها الأطفال بتوافق مع حاجاتهم ومتطلبات مجتمعاتهم.(١)

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الانترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للأنترنيت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتنكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.



تعاني الأسر العربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة والمحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه، وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للأنترنت في هذه الدول، والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل، لإيجاد عروض لما تقدمه الشبكة.(٢)

في الوطن العربي وعلى غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن والدلائل إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه وأنماطه السائدة. فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرتهم ومجتمعهم وحتى

---

(١) باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، وسائل الإعلام والطفولة، الطبعة الثانية، دار الجرير، عمان، الأردن،٢٠٠٦، ص ٢٠١

(٢) أحمد بعلي، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، ٢٠٠٦،ص ٧٢.

مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون ومسحوقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه إملاءات الأسرة والمجتمع. [١]

أن العديد من الأطفال في المرحلة الابتدائية يجدون رغبة ومتعة في تجاوز بعض صعوبات التصفح بنجاح، رغم مواجهتم صعوبة للغة الأجنبية، ما يوحي بدرجة القابلية للتعامل مع خطوات التقنية والفنية للشبكة. [٢]

فوائد الانترنت

إن الألفية الجديدة تشهد امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية متعددة الاتجاهات، مشكلا مكتبة إلكترونية ضخمة، هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، وتعرف يوميا قادمين جدد من كل أنحاء العالم. فالمعلومات هي حجر الأساس الذي بنيت عليه الشبكة، والمجتمعات الرقمية، تبحث عن المعلومة أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، وهو ما نسق بين الطرفين، فالانترنيت لها قدرة هائلة على توفير المعلومة والمعرفة وسمحت لكل الجامعات والمدارس بالارتباط بها والاستفادة من خدماتها العلمية والتعليمية، كتلقي المحاضرات والدروس عن بعد، وعلى النقيض من الجيل الماضي، وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل رواج خدمات الانترنت، وهي ميزة المجتمع الرقمي والافتراضي، [٣] فإن هذا يعني أن الانترنت فيها فوائد للشعوب عامة وللأطفال خاصة، ومن فوائدها الخاصة للأطفال ما يأتي:

- تدعو الأطفال إلى امتلاك مهارات الحاسوب الأساسية.
- تحث الأطفال على التمكن من لغتهم القومية.
- تحث الأطفال على امتلاك ثروة لغوية وكتابية في اللغة الانجليزية.
- تعزز ثقة الأطفال بأنفسهم لتعاملهم مع تكنولوجيا العصر الحديث.
- تؤكد سلامة ثقافة الفرد وحداثة معرفته وعلومه.
- تعمل على تبادل خبرات الرفاق.

---

(١) شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص ٦٠.

(٢) شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص ٦٢ – ٦٣.

(٣) شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص ١٣٦.

- تسهل نقل خبرات الكبار إلى أبنائهم الصغار.
- تنظم أوقات الأطفال وتحسن توزيعه.
- تكسب ثروة لغوية بلغته ولغة غيره من الشعوب.
- تعرف على عادات وتقاليد وأعراف الشعوب.
- تشبع حاجاته وتحقق رغباته.
- تكون صداقات ومعارف جدد.
- تتواصل مع أحداث العالم وتطوراته.
- تنقل رسالة إسلامه وعروبته إلى العالم
- تتسع دائرة إدراكه وفهمه للحياة.
- تعوده الصبر والمثابرة في البحث عن المعرفة.
- تثير في ذاته الإبداع والابتكار.
- تنمي لديه التنافس العلمي والمعرفي مع نفسه وغيره من الأقران.
- تقضي على شعوره بالعزلة والانطواء على الذات.
- تقوي ذاكرته في حفظ المواقع والربط بين الموضوعات.
- الاستغناء بمحتوياته عن شراء المراجع والكتب الثمينة.(١)

لا يخفي على أحد في بداية الألفية الجديدة في وطننا العربي قد شكّل التعليم قفزة نوعية في استخدام الشبكة، بعدما أصبحت موجهة لعموم الناس، ووجد الطفل غايته فيها، حيث أصبح من رواد مستخدميها ووجد في التسهيلات التعليمية التي تقدمها له ملاذا لم يحظ به سابقوه، إنها فردوس المعارف عالم كامل من المعلومات، نصوص متشعبة تقودنا من مكتبة إلى أخرى، وفيض من المعلومات أكثر بكثير مما يطلبه الطفل أو المتصفح، حتى أن بعض الباحثين شبهوها بمتاهة المعارف قد يخرج منها المتصفح دون أن يثبت على ما يريده بسبب سوء انتقائه.(٢)

---

(١) باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، مرجع سابق،ص ٢٢٩.

(٢) شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص ١٣٦.

العُنف السيبراني ومخاطر استخدام الأطفال للإنترنت

فعلى الرغم من منافع استخدام الإنترنت إلّا أنَّ الدراسات أثبتت أنَّ الاستخدام المُفرِط له مخاطر عديدة وواسعة على الأطفال ومن هذه المخاطر:[1]

١. المخاطر الجسديّة والذهنيّة لاستخدام الإنترنت من قبل الأطفال:

• الاستخدام المفرط لهذه التقنيّة وما يتعلق بها من وسائل وأجهزة، يؤدّي إلى الإصابة بأمراض كالتشنج في عضلات العنق والكتفين، بالإضافة إلى أوجاع أخرى في العضلات. وتظهر هذه الأعراض من جراء الجلوس المطوَّل وغير الصحيح.

• إنَّ التعرّض للوميض المتقطّع الموجود في الرسوم المتحركة في هذه الألعاب الإلكترونية بشكل كبير وبمستويات عالية ومتباينة من الإضاءة، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال.

• أظهرت دراسة جديدة أنّ الهواتف الذكية التي تُستخدم من خلالها شبكة الإنترنت لوقت طويل يمكن أن تؤدّي إلى التسبب بإجهاد العين وجفافها، كما تؤدّي إلى الإصابة بالصداع.

• الاستخدام المُفرِط لهذه التقنيّة وما يتعلق بها من أدوات ووسائل، قد يصيب الأطفال بخمول جسدي يتمثّل في الإصابة بأمراض عضويّة، كالإصابة بالسمنة الناجمة عن قلّة الحركة.

• الاستخدام المفرط لهذه التقنيّة من خلال التكنولوجيا الحديثة، وقضاء الأطفال لساعات طويلة أمام جهاز الحاسوب أو غيره من الأجهزة للعب أو لاستخدام وسائل التواصل الاجتماعي، من شأنه أن يؤثّر على نمو التفكير التخيُّلي عند الأطفال والذي يكون في غاية الأهميّة في سن الخامسة فيؤدّي ذلك إلى ضعف هذه القدرة النمائية والذهنيّة، لأنَّ هذه الأدوات تُوفِّر جانباً كبيراً من قُدرة الأطفال على التخيُّل بطريقة آليّة، بغض النظر عن رغبة الأطفال.

• إنّ تعرُّض الأطفال لكمٍ هائلٍ من المعلومات من خلال التصفّح عن طريق هذه الشبكة يؤدّي إلى تعرضهم لمتلازمة الإنهاك المعلوماتي، كما قد يسبّب ذلك للطفل أو المراهق تشوّشاً واختلالاً في التوازن المعرفي.

---

(١) موقع النجاح: مخاطر استخدام الأطفال للإنترنت، ١١ سبتمبر ٢٠١٩: https://www.annajah.net/

• إنَّ الاستخدام المفرط لهذه التقنية وخاصة بقضاء الأطفال أوقات كبيرة في اللعب بالألعاب الإلكترونيّة، من شأنه أن يجعل الطفل أقل ذكاءً، حيث لا يتوفّر لهم الوقت الكافي للتفكير في إطار أوسع.

٢. المخاطر النفسيّة والسلوكيّة لاستخدام الإنترنت من قِبل الأطفال:

كالمخاطر في المحتويات أو السلوكيات التي يراها أو يتعرّض لها الطفل من خلال استخدام الإنترنت وما يتعلق به من وسائل التواصل الاجتماعي .

العُنف السيبراني:

هو حالة شائعة أو هجوم شنيع يتعرّض له الطفل على شبكة الإنترنت، من خلال استخدام وسائل التواصل الاجتماعي بما فيها من برامج وتطبيقات، والتي يُمكن أن تؤدّي إلى إصابة الطفل بالاكتئاب النفسي لشعوره أنّه وحيد ومنبوذ، وقد يؤدّي ذلك في بعض الأحيان للوصول لدرجة الانتحار.

وللعنف السيبراني أشكال عديد منها:

• تعرُّض الطفل للمهاجمة: ويكون ذلك من خلال استخدامه للهاتف والإنترنت، حيث يتعرّض للمُهاجَمَة من الأطفال والمراهقين من خلال التحرّش والتشهير أو الإرهاب النفسي. كما تتم مضايقة وإزعاج الأطفال من خلال تداول الصور أو مقاطع فيديو ذات طابع عدائي والمتاجرة بها، وذلك عبر نشرها على شبكة الإنترنت، أو إرسالها عن طريق الهاتف الذكي عبر الرسائل والتطبيقات.

• تعرُّض الطفل للتنمُّر: هو استغلال شبكة الإنترنت بمختلف وسائل التواصل الاجتماعي عن طريق إرسال الرسائل التي تحمل معانٍ مُسيئَة للطفل، أو استخدام معلومات خاصة به وتهديده بها، أو جعله هدفاً لتقليل ثقته بنفسه، أو إشعاره بالخوف والمحاصرة وفقدان احترامه لنفسه. كما تتمثّل من خلال نشر بعض الأشخاص لتعليقات أو صور مسيئة أو السخرية أو الإهانة وتشويه السمعة.

• تعرُّض الطفل للاستغلال الجنسي والعاطفي: وهي من أخطر ما قد يتعرَّض له الطفل في حال استخدام الإنترنت من دون رقابة. فقد أثبتت الدراسات أنَّ الإنترنت يُسهل عملية تواصل أولئك المولعين بالجنس مع الأطفال، حيث أنَّ هذه الفئة من الأشخاص هي التي تقوم بتوزيع المواد الإباحية التي تعِّرض الأطفال للجنس، وتقوم بفتح محادثات جنسيّة صريحة معهم. وكلما زاد تعامل الأطفال مع المواد الإباحية زادت مخاطر ممارستهم لما

يشاهدونه، سواء أكانت هذه الممارسة في صورة اعتداء أم اغتصاب جنسي أم تحرُّش بالأطفال، مع وجود طرق عديدة لابتزاز الأطفال.

وقد يتعرض الطفل للاستغلال العاطفي خصوصاً مع انتشار العلاقات العاطفيّة عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي، واستخدام هذه البرامج من قبل مختلف الفئات العمرية. حيث من الممكن أن ينجُم عن ذلك استغلالهم عاطفيّاً وجنسيّاً من قِبَل فئات عمريّة قد تكون أكبر منهم، ويؤدي لنتائج لا تُحْمَد عُقبَاها.

• تعرُّض الطفل لمحتوى غير لائق: من الممكن أن يؤدي استخدام الأطفال للإنترنت دون رقابة إلى تعرُّضِهم لمحتويات غير لائقة وعنيفة إباحيّة أو حتّى عنصريّة، كما يمكن أن يتعرضوا لمعلومات ومحتويات تشجّع على الانتحار وتعاطي المخدرات أو حتّى محتويات عنيفة تؤدّي بهم إلى سلوكيات خطيرة.

• تعرُّض الطفل للخداع والاحتيال: فقد يتعرَّض الطفل للخداع من خلال استخدام الانترنت من قبل العديد من المواقع والمنظّمات التجاريّة والقراصنة المنتشرة بشكل كبير، والتي قد تَسْتَغِل الطفل للحصول على المعلومات الشخصيّة الخاصة به مثل: اسمه، وعنوانه، ورقمه، وبريده الإلكتروني، ورقم بطاقة الائتمان، أو الحساب المصرفي، وحتى عنوان المدرسة. ويكون ذلك عن طريق خداعه بضرورة التسجيل في مسابقة ما من خلال كتابة معلوماته الشخصيّة، أو تعبئة نماذج لغرض ما، أو الحصول على حق تحميل برامج أو ألعاب.. وغيرها من وسائل الاحتيال.

وقد تصل الأمور إلى درجة أكبر من الخطورة من خلال استغلال الأطفال وتقديم الإغراءات لهم، بالاحتيال ماليّاً عليهم، أو سرقة هوياتهم وحساباتهم الشخصية على الإنترنت كسرقة بريدهم الإلكتروني مثلاً.

إضافة للمخاطر الاجتماعيّة التي تؤثّر على الطفل من خلال استخدام الإنترنت بشكل كبير، والتي قد تؤدّي به إلى إدمان الإنترنت، وبالتالي جنوحه للإنعزال، وابتعاده عن الأهل والأصدقاء، وحتّى إصابة الطفل بضعف الشخصيّة لانغماسه بهذا العالم الافتراضي.

غير أن واقع الطفل العربي يختلف عن وضعية الطفل في الدول المتقدمة، فهو يواجه عددا لا متناهيا من المعلومات على اختلاف طبيعتها وفحواها، وفي المقابل لا يحضى بأية حماية في

مواجهة المضامين الثقافية، فتنقلب هذه الأخيرة من نعمة يستفيد منها إلى نقمة يكون الطفل أول ضحاياها.(١)

ويتضح من خلال ما سبق أن ظهور مجتمع المعلومات أثر بعمق في كيفية التعلم واللعب والاتصال، وإعداد الأطفال والمراهقين للمستقبل وهذا ما أشارت إليه بعض الدراسات المعنية بالطفولة والتكنولوجيا، كما أشارت هذه الدراسات أيضا إلى أنه منذ عام **١٩٩٤** بدأت بعض المؤسسات تركز نشاطها الرئيسي في تحديد وتعريف الاهتمامات الخاصة بالأطفال في العصر الرقمي والتوصية إلى إيجاد حلول فعالة، وأن قضايا النوعية والسلامة للوسائط الرقمية الخاصة بالأطفال والتوصل دون تفرقة من طرف جميع الأطفال هي قضايا تركز عليها هذه المؤسسات.(٢)

فمجتمع المعلومات لم يعد قضية محلية أو وطنية أو إقليمية، بل أصبحت هذه القضية محور اهتمام عالمي من قادة ورؤساء دول وحكومات، حيث عقدت المرحلة الأولى من "القمة العالمية لمجتمع المعلومات" في شهر ديسمبر **٢٠٠٣** في مدينة جينيف بسويسرا، ووضح إعلان المبادئ لهذه القمة الذي حمل عنوان "بناء مجتمع المعلومات: تحد عالمي في الألفية الجديدة، ومبادئ هذه القمة الأساسية هي الرؤية المشتركة لمجتمع المعلومات ومجتمع المعلومات للجميع، وبهذا المبدأ فقد كانت للطفل مكانة كبيرة في إعلانات هذه القمة، بحيث تحدثت بعض البنود عن دور التعليم والمعرفة والمعلومات والاتصالات في عالم الطفولة والشباب، كما تحدث هذا البند عن التزام القمة بتحقيق رؤيتها المشتركة لمجتمع المعلومات للجيل الحاضر وكذلك الأجيال المقبلة، ووضحت التزامها أيضا بكفالة احترام حقوق الطفل وضمان حمايته ورفاهيته في سياق تطوير تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتشغيل خدماتها، كما نصت فقرة من أحد البنود بأن مجتمع المعلومات يحرم جميع أشكال الاعتداء على الأطفال والمراهقين واستغلالهم في أغراض منافية للأخلاق والمدمرة للطفولة، وحثت كل الحكومات على النهوض بقطاع تكنولوجيا الأطفال الرقمية وحماية خصوصية الأطفال وتوفير لهم كل الحقوق الخاصة بالتكنولوجيا الجديدة والحديثة.(٣)

---

(١) شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص **١٣٩**.

(٢) مفتاح محمد دياب، مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، طبعة الأولى، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمان، الأردن، ،**٢٠٠٦**،ص **٩٤**.

(٣) مفتاح محمد دياب، المرجع السابق، ص **٩٦** – **٩٧**.

الفصل الرابع
أثر الألعاب والمواقع الإلكترونية على سلوك الأطفال

لقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة.[(١)]

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

مفهوم الأثر والسلوك

إننا نستعمل مفهوم الأثر على خلاف التأثير الذي مازال يطرح مشاكل في ميدان بحوث الإعلام نظرا بصعوبة قياس طبيعته ودرجته وتحديد مصدره بالضبط، وهذا برغم أدبيات التأثير التي تغطي مدة زمنية طويلة جدا ونطاقا واسعا ومتنوعا من البلدان والجمهور والوسيلة، وعليه ووعيا بهذه الصعوبة خاصة في سياق بلد نامي فضلنا الحديث عن الأثر.

---

(١) الشحروري، مرجع سابق، ص ٤.

ويقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة[1].

السلوك: يمكن أن نعرف السلوك على أنه يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه.[2]

فالأفراد في حياتهم يكونون مدفوعين بدوافع داخلية نفسية وخارجية بيئية للقيام بسلوكيات محددة قصد تحقيق بعض الأهداف المتنوعة والمتعدد، وهذه الأهداف قد تتحقق وبالتالي يعيشون نوعا من الاستقرار النفسي والتوافق الاجتماعي، وقد لا يتحقق لهم ذلك فيتعرضون إلى ضرب من الصراع النفسي وعدم التوازن والتوافق.

وتشير "انتصار يونس" إلى أن المعيار الفاصل بين السلوكيات السوية والسلوكيات غير سوية يتوقف على ثقافة المجتمع وقيمته وأخلاقه، ويختلف السلوك السوي عن السلوك الشاذ أو المنحرف بقدر ما يحققه من توافق وتكيف،[3]وهذا الاختلاف كمي وله معايير على النحو التالي:

---

(١) سعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ٢٠٠٦-٢٠٠٥، ص ٣٠.

(٢): السعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،٢٠٠٦-٢٠٠٥،الجز، ص ٣٦.

(٣) السعيد بومعيزة، نفس المرجع، ص ١٦٤.

١- المعيار المثالي: يعتبر غير السوي انحرافا عن الكمال أو المثل الأعلى، ويتوقف مقدار عدم السواء على مدى القرب أو البعد عن المثل الأعلى، ويعتمد عادة على هذا المعيار في إصدار الأحكام الخلقي مثل ما هو الحال في جميع الأديان، وهو معيار قيمي اعتباري لا يساعد كثيرا حسب رأي الباحثة في تقدير عدم السواء.

٢- المعيار الاجتماعي: يعتبر السلوك سويا إذا اتفق مع مقاييس وأهداف الجماعة التي يعيش فيها الفرد، وهو لا ينظر على عدم السواء من الناحية المرضية فحسب بل يعتبر سلوك الفرد غير سوي إذا لم يتفق مع ما يتوقعه منه المجتمع، وبذلك يتميز هذا المعيار بالشمول، كما أنه نسبي بمعنى أن السلوك غير السوي في جماعة قد يكون غير سوي في جماعة أخرى.

٣- المعيار المرضي: وهو يستند إلى الأصول الطبية في قياس السواء، بمعنى أنه ينظر إلى السلوك غير السوي من حيث إذا كان حالة مرضية فيها خطر على الفرد نفسه أو على المجتمع، ويعتمد هذا المعيار على القياس الموضوعي من الناحية المرضية، والانحراف في السلوك بناء على هذا المعيار قد يتطلب التدخل لحماية الفرد وحماية المجتمع.[١]

الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوك الأطفال

أن أحد أبرز التحديات التي تواجه استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتنعكس على العملية التربوية، ما يتعلق منها بالألعاب الإلكترونية، ونظرا لما يتمتع به هذا الموضوع من الأهمية، فقد حفل الأدب التربوي بالعديد من الدراسات التي بحثت في هذا الموضوع، ويمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الإلكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض الأطفال لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال. أما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعلم والتعليم، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال.

---

(١) السعيد بومعيزة، المرجع السابق، ص ١٦٥.

بخصوص اختيار موضوع الدراسات تذكر كتب المنهجية المتضمنة للبحوث العلمية الميدانية في العلوم الاجتماعية طائفة من العوامل التي تجعل الباحث يختار موضوع بحثه ويفضله عن باقي البحوث وهذه العوامل إما ذاتية أو موضوعية.[(١)]

تتمثل هذه الدراسات أساسا في الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع البلدان العربية وبشكل واسع وكبير ومعرفة آثارها على سلوكيات الأطفال، إضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية أكثر انتشارا خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع، ومن أكثر الأسباب التي جذبت الباحثين والدارسين للموضوع هي معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية والأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه أوساط الاجتماعية والتي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة ألعاب الإلكترونية والحواسيب الشخصية وحتى الحواسيب المحمولة، إضافة إلى معرفة مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للطفل واكتسابه لسلوكيات سوية وغير سوية.

كما تطمح أيضا إلى معرفة السبب الرئيسي في اقتناء العائلات من مختلف الفئات الاجتماعية سواء الغنية أو المتوسطة وحتى الفقيرة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في مختلف الأعياد والمناسبات، وحتى إقبالهم الرهيب على أروقة بيع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها على اختلاف أنواعها، والمثير في الأمر هو التأثير القوي لهذه الألعاب على عقول وتفكير الأطفال مما ينعكس هذا على سلوكياتهم وتنشئتهم الاجتماعية، وبهذا فقد ارتأينا أن نلقي الضوء لأهم الدراسات لهذه الظاهرة وأسباب استفحالها وانتشارها الواسع في الأسواق الموازية وبين أوساط الأطفال ودراسة آثارها على سلوكيات الأطفال.

إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها. وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسات تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية وبهذا تفادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

---

(١) إحسان محمد الحسن، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعية، دار الطليعة للطباعة والنشر، الطبعة ١، بيروت، ،١٩٨٢ص.٣

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة (الفيديو، حاسوب، أنترنيت، الهاتف المحمول) باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال.

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟ (1)

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

وقد تناولت العديد من الدراسات العربية والأجنبية موضوع الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال بصفة مباشرة، ومنها موضوع ألعاب الفيديو من حيث الدافعية لممارستها، أثرها في الرفع من مستوى العدوانية والعنف، بمعنى أن معظم الدراسات تطرقت إلى تأثير ألعاب الفيديو وألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين بصفة عامة أو من جانب معين، وسنعرض بعض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك ونصنفها إلى قسمين: الدراسات التي تناولت أثر الألعاب الإلكترونية السلبية لدى الأطفال، والدراسات التي تناولت أثر الألعاب الإلكترونية الايجابية لدى الأطفال.

---

(1) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، مرجع سابق، ص ٦٧.

ومن أحدث هذه الدراسات دراسة وردة بوقادوم، فا يزة بركة [1](**٢٠١٩**)،تناولت هذه الدراسة موضوع آثار الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى الأطفال من خلال الهاتف النقال،وذلك من خلال دراسة ميدانية، وتوزيع استمارة بحثية على عينة من الأطفال في المرحلة الابتدائية في بلدية عين الدفلى و بومدفع بولاية عين الدفلى في الفترة من أبريل إلى شهر ماي **٢٠١٩**، لقياس درجة تأثير الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة المتكونة من (**٨٠**)طفل، مرتبطة أساسا مع خمسة متغيرات والتي تمثلت فيما يلي:

الجنس والمستوى التعليمي للطفل والمستوى التعليمي للأب و الأم والمستوى المعيشي للعائلة من أجل معرفة مختلف الفروقات في مستوى ودرجة التأثير،من خلال تحليل البيانات تبين أن الذكور اقل ممارسة للألعاب الالكترونية وهذا راجع إلى وجود فروق مميزة بين الجنسين كونهم أكثر نشاطا وحركية، كما أنهم يمتلكون حماسا زائدا للتعبير عن حالتهم وهذا واضح جلياً في المجتمعات الجزائرية فإن للذكر الحق في الخروج واللعب خارجا عكس الإناث وهذا ما يجعلهم يلجؤون إلى لعب الألعاب الالكترونية أكثر.

ومن خلال النتائج التي حصلت عليها الباحثة نلاحظ بأن للآباء مستوى تعليمي اكبر من الأمهات بالتالي هم أكثر وعيا منهن.لذا نستنتج أن المسؤولية الأكبر تقع على عاتق الأب في توعية أبنائه على مدى تأثير الألعاب الالكترونية على صحتهم و سلوكهم وعلاقتهم وحمايتهم من الأضرار التي قد تصيبهم.

كما أظهرت النتائج،يكرر أغلب الأطفال اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الالكترونية و هذا يدل على أن هذه الألعاب تحتوي على عوامل الجذب و أسر الطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز الصعوبات التي تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز.

(**١**) وردة بوقادوم، فا يزة بركة: أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية، تخصص: اتصال وعلاقات عامة، جامعة الجيلالي بونعامة – الجزائر، **٢٠١٩ / ٢٠١٨**.

وتشير دراسة قويدر (٢٠١٢)[1] إلى أن معظم الأفراد في المنزل يملكون حرية التصرف واللعب والدراسة والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين عائلاتهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة، وهذا يدل على أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية واللعب بها داخل البيت لا يطرح مشكلا بالنسبة لأغلبية الأفراد، وهذا ما يجعلهم يميلون للعب في البيت بدلا من أماكن الأخرى، وبالتالي يمكن أن يفضي هذا الاستخدام إلى ممارسات داخل البيت تختلف عن تلك التي يقوم بها أفراد خارج البيت.

ولاحظت قويدر (٢٠١٢) أن أغلبية الأفراد راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم، وقد برّروا ذلك بأن أفراد أسرتهم وبالأخص الوالدين يعاملونهم معاملة حسنة إذ يسهرون على تربيتهم أحسن تربية ويوجهونهم للطريق الصواب كلما أخطئوا، ويوفرون لهم كل وسائل الراحة ويساعدونهم في الدراسة وحل واجباتهم المنزلية ويأخذونهم للتنزه،إضافة إلى أنهم ذكروا المعاملة الحسنة التي يتلقونها من والدين اللذان يتركوهم يلعبون بألعاب الإلكترونية ويشترون لهم ما يشاءون من هذه الألعاب. بينما عدد ضئيل من الأفراد من الدراسة ليسو راضيين عن هذه المعاملة من طرف عائلاتهم، ويعود ذلك -حسب قولهم- على أنهم يواجهون أسوء معاملة من طرف أفراد أسرتهم فهم يضربونهم بلا سبب ويوبخونهم في معظم الأحيان على أشياء هم لم يفعلوها، كما أضافوا أن والديهم لا يتركونهم يتمتعون باللعب في الخارج كبقية الأطفال ويعمدون على حبسنا طوال الوقت في البيت.

نستنتج مما سبق أن أغلب أفراد الأسر المعنية بهذه الدراسة متسامحة مع استعمال وممارسة الألعاب الإلكترونية ولا تفرض عليهم أية تعقيدات في ممارستهم لهذه الألعاب، بحيث أكّد لنا الكثيرون من أولياء الأمور يشترون لأبنائهم تلك الألعاب وبرضا تام منهم.

أما دراسة **(الشحروري،[2] ٢٠٠٧)** تتمحور إشكاليتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟

---

(١) مريم قويدر، دراسة بعنوان (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال)،مرجع سابق،٢٠١٢، ص ١٥٧ – ١٥٨.

(٢) مها حسني الشحروري: ٢٠٠٧، رسالة دكتوراه حول أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، من إعداد مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي.

وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

- هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

- ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة؟ تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)

- هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى ((a≤٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى (a≤٠.٠٥) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة. كما كشفت هذه الدراسة عن أن هناك فروقا دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة عند مستوى (a≤٠.٠٥) كما تبين أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الدرجات على المقياس تبعا للجندر ولصالح الإناث عند مستوى (a≤٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة، وفروقا ذات دلالة إحصائية على بعد بين الأشخاص عند مستوى (a≤٠.٠٥) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير الجندر لصالح الإناث، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف عند مستوى (a≤٠.٠٥) تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة.

وتتمحور دراسة (**الحشاش**[1]**: ٢٠٠٨) حول** إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسة الآتية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (**٠.٠٥**≥a)بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية. توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى (**٠.٠٥**≥ a) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

وفي دراسة دراسة (علواش[2] **٢٠٠٧-٢٠٠٦)**،حيث تمحور إشكاليتها أساسا على معرفة مدى تأثير هذه الوسيلتان على جمهور الصغار؟ وهل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه ؟

ومنها تندرج بعض التساؤلات و المتمثلة في:

- كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى؟

---

(١) دلال عبد العزيز الحشاش: ٢٠٠٨، دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي

(٢) دراسة كهينة علواش : ماجستير حول معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل في جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، سنة٢٠٠٧-٢٠٠٦

- إلى أية درجة تعتبر الوسيلتان التلفزيون، ألعاب الفيديو مسئولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات؟

- هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل الأكثر انتشارا؟

- لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز، وعنف ألعاب الفيديو؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف والعدوان من خلال التليفزيون وأهم البرامج الموجهة للأطفال والتي تروج للعنف، إضافة إلى تطرق هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو ودورها في التنشئة الاجتماعية وتأثر الأطفال بها وقدمت في الجانب التطبيقي تحليل البيانات وعرض النتائج.

وفي دراسة (**بشير**[1]**: ٢٠٠٨**) تمحورت إشكاليتها حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقون المتمدرسين اتجاه الألعاب الالكترونية من جهة، ومن جهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟

ولتبسيط هذه الإشكالية طرحت التساؤلات التالية:

- هل ميول المراهقين للألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية ؟

- هل لسلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي؟

هل لسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟

- هل التكنولوجية الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

حيت تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جوانبها، أما في الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى

---

(١) دراسة نمرود بشير: ٢٠٠٨،ماجستير حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٥-١٢سنة) -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي.

المنهجية المتبعة في هذا البحث وتحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج، وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

أما دراسة (فلاق[1]: **٢٠٠٩-٢٠٠٨**) تمحورت إشكالية هذه الرسالة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟ وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
- ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

هدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري، بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر. وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الألعاب.

ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيق إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عام لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

---

(١) أحمد فلاق: رسالة دكتوراه،٢٠٠٩-٢٠٠٨،حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، من إعداد أحمد فلاق، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال

وهدفت دراسة (الصوالحة[1]،وآخرون: **٢٠١٦**) إلى الكشف عن علاقة الألعاب اللكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الأجتماعي لدى اأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة، أُعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الإجتماعي.ووزعت على عينة مسحية مكونة من (**١٠٠**) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان، خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي **٢٠١٣/٢٠١٤**.

أظهرت الدراسة النتائج الآتية:

وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب اللكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى اأطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب اللكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.وأوصت الدراسة بتثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وأيضاً توعية الأطفال وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك الأطفال.

وهدفت دراسة (الحراحشة، **٢٠٠٧**) التي أجريت بالأردن إلى استقصاء أثر الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي، واتجاهات الطالبات نحو العلم لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مادة العلوم العامة مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

العينة: **٨٤** طالبة تم اختيارهم بطريقة عمدية من طالبات الصف السابع الأساسي من مدرسة بلعما الأساسية للبنات التابعة لمديرية قصبة المفرق بالأردن، مقسمة إلى شعبيتن وزعت عشوائيا على مجموعتين: مجموعة تجريبية تكونت من **٤٢** طالبة درست باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة تكونت من **٤٢** طالبة درست باستخدام الطريقة الاعتيادية.

---

(١) د.علي سليمان الصوالحه، د.يسرى راشد العويمر، د.علي مصطفى العليمات، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين،مج ١٤، عدد ١٦،٢٠١٦.

وأظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي علامات الطالبات في مجموعتي الدراسة على اختبار اكتساب المفاهيم العلمية لصالح الطالبات اللواتي درسن باستخدام الألعاب التعليمية مقارنة بزميلاتهن اللواتي درسن بالطريقة الاعتيادية.

وقد أوصت الباحثة بضرورة الاستفادة من هذه الألعاب في وضع المناهج الجديدة وتأليف الكتب المدرسية وأدلة المعلمين، والعناية بتدريب معلم العلوم قبل الخدمة وأثنائها على كيفية استخدام الألعاب في التدريس، وإجراء المزيد من الدراسات حول استخدام الألعاب التعليمية في تدريس موضوعات علمية أخرى في صفوف ومواد أخرى ومتغيرات لم تتطرق إليها الدراسة.

وكان الغرض من دراسة(Kara et al: ٢٠١٥) التي أجريت في منطقة كارتال بأسطنبول هو تحويل المواقف إلى ممارسات لدى الأطفال من عمر ٥ إلى ٦ سنوات في سن التعليم المستمر في مرحلة الطفولة المبكرة اتجاه القضايا البيئية.

العينة: ١٤ طفلاً في عمر ٥ إلى ٦ سنوات من الأطفال الذين كانوا يحضرون إلى مركز التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة تحت إشراف وزارة التربية الوطنية. وقد تم تجميع البيانات من خلال استبيان بالمقابلة الشخصية مع الأطفال، إضافة إلى تقارير المعلمين.

وقد تم تنفيذ خطة العمل التطبيقية تضمنت مجموعة من الأنشطة والألعاب من قصص مصورة ورسوم ودمى وذلك للتأثير على مواقف الأطفال اتجاه القضايا البيئية.

أهم النتائج:

اتضح أن مواقف الأطفال أصبحت مناصرة للبيئة نحو استهلاك الورق، حماية البيئة، إعادة التدوير وعادات المعيشة والاستهلاك، كما أوضح المعلم تغير سلوك الأطفال.

وقد أشارت النتائج إلى أهمية توفير المحفزات والخبرات حول التربية البيئية في سنوات الطفولة، ودمج مختلف المفاهيم والأنشطة في برنامج التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة لتعزيز أفكار الأطفال حول القضايا البيئية.

وأوضحت الدراسة كذلك أن العمل على تطوير مواقف الأطفال لتصبح مناصرة للبيئة خلال وقت مبكر لها دور حاسم في حماية العالم والمخلوقات التي تعيش فيه. ومن خلال الأنشطة البيئية والتعليم البيئي في مراكز التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة يمكن للأطفال الحصول على المواقف الإيجابية والسلوكيات حول الاستهلاك من أجل الطبيعة، ومن ثم يمكن تكوين موقف إيجابي لدى الأطفال لحماية النباتات والحيوانات وبيئاتها، كما يمكن أن

يتعلم الأطفال إعادة التدوير وضرورته من أجل حياة أفضل، ويمكن تقدير قيمة البيئة الطبيعة لأنفسهم وللمخلوقات الحية الأخرى.

وتدخل دراسة (قويدر[1] ٢٠١٢) ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠)مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين (٧-١٢) عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، وتوصلت الباحثة في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار، بحيث تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

وهدفت دراسة (د. عقل،والعمراني[2]: ٢٠١٨) إلى التعرف إلى مدى فاعلية برنامج السكراتش في اكتساب مهارات تصميم البرمجيات التفاعلية لدى طالبات الصف السابع الأساسي، حدد الباحثان مهارات تصميم البرمجيات التفاعلية المطلوبة تبعاً لبيئة برنامج السكراتش، وقاما ببناء بطاقة ملاحظة لقياس مستوى مهارات تصميم البرمجيات التفاعلية، وتم تطبيقها على عينة مكونة من ٢٥(طالبة) من طالبات الصف السابع الأساسي، واستخدم الباحثان المنهج شبه التجريبي المعتمد على التطبيق القبلي والبعدي للعينة الواحدة.

---

(١) دراسة مريم قويدر ٢٠١٢،بعنوان (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال)، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص: مجتمع المعلومات.

(٢) د. مجدي سعيد سليمان عقل، أ.منى حسن الجعفري العمراني: فاعلية برنامج السكراتش في اكتساب مهارات تصميم البرمجيات التفاعلية لدى طالبات الصف السابع الأساسي بمحافظة غزة، ٢٠١٨.

وبينت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة(α=0.05) في مستوى المهارة العملية على بطاقة الملاحظة لمهارات تصميم البرمجيات التفاعلية لصالح التطبيق البعدي تُعزى لبرنامج السكراتش، كما بلغت درجة تمكن الطالبات من تصميم البرمجيات التفاعلية نسبة (٨٠٪)، وحقق برنامج سكراتش فاعلية تزيد عن (١.٢) وفقاً لمعامل الكسب المعدل لبلاك مما يدل على فاعلية البرنامج في اكتساب مهارات تصميم البرمجيات التفاعلية لدى طالبات الصف السابع الأساسي.

واستهدفت **دراسة** (قاسم[١]،**٢٠١٣**) الكشف عن فاعلية نظام مقترح لبيئة تعلم تشاركى عبر الإنترنت في تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وأسفرت نتائج البحث عن وجود فروق دالة بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى التي تستخدم (بيئة التعلم الإلكتروني) ومتوسط درجات المجموعة التجريبية الثانية التي تستخدم (بيئة التعلم الإلكتروني التشاركي) في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل ومقياس الاتجاه لصالح المجموعة التجريبية الثانية، وأوصت الباحثة بضرورة استخدام بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي في تدريس المقررات التعليمية المختلفة، والاهتمام بتنمية مهارات التفكير بشكل عام، بالإضافة إلى إقامة دوات تدريبية لتدريب المعلمين على مهارات استخدام أدوات بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي، وإجراء مزيد من البحوث والدراسات للتأكد من فاعلية بيئات التعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية التحصيل ومهارات التفكير.

كما هدفت **دراسة** التي أجرتها (الغيشان[٢]،**٢٠٠٥**) إلى تعرّف درجة اهتمام معلمي المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في مديريات تربية عمان بتكنولوجيا التعليم واتجاهات الطلبة نحوها. بلغت عينة الدراسة (**٣٥٠**) معلماً ومعلمة و(**٥٠٠**) طالب وطالبة. أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك اهتمام لدى المعلمين بتكنولوجيا التعليم، أما أهم المعيقات التي واجهت المعلمين في المدارس عند استخدام تكنولوجيا التعليم فقد تلخصت فيما يلي:

---

(١) همت عطية قاسم، فاعلية نظام مقترح لبيئة تعلم تشاركى عبر الإنترنت فى تنمية مهارات حل المشكلات والاتجاهات نحو بيئة التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم،رسالة ماجستير،كلية التربية،جامعة عين شمس،**٢٠١٣**.

(٢) الغيشان، ريما، **٢٠٠٥**،درجة اهتمام معلمي المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في مديريات تربية عمان بتكنولوجيا التعليم واتجاهات الطلبة نحوها، رسالة دكتوراه غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن

كثرة عدد الطلاب في الصف الواحد، وقلة الأجهزة بالنسبة لعددهم، وعدم وجود حرية في استخدام أجهزة الحاسوب كونها عهدة على معلم الحاسوب.

مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي:

وتوضح دراسة (قويدر، **٢٠١٢**) [١] أن نسبة (**٥١ ٪**) من الذكور يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما نسبة (**٤١ ٪**) منهم يتمتعون بمدى متوسط من حرية، في حين نسبة (**٨ ٪**) منهم يتمتعون بقدر قليل من الحرية في البيت، من جهة أخرى نسبة (**٥٢ ٪**) من الإناث يتمتعن بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما نسبة (**٣٨ ٪**) منهن يتمتعن بمدى متوسط من الحرية، و(**١٠ ٪**) يتمتعن بقدر قليل من الحرية في البيت. يتضح من خلال هذه المعطيات أن نسب مدى تمتع المبحوثين بالحرية داخل المنزل متقاربة بين الجنسين، والفروق النسبية فيما بين الجنسين لا تزيد عن (**٤ ٪**) ومنه نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير على مدى تمتع مفردات العينة بالحرية داخل البيت.

وأظهرت نتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الجنسين تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة، لكن فئة الذكور حسب المتوسط الحسابي يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على النشاطات الأخرى بالمقارنة مع فئة الإناث، التي كان تفضيلهن لهذا لممارسة الألعاب مقرون بالعديد من النشاطات الأخرى. منه نستنتج أن متغير الجنس له دور وتأثير في تفضيل النشاطات الترفيهية لدى كلا الجنسين، وأن ذكور العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من إناث العينة.[٢]

الجدول رقم (١): مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير الفئة العمرية

التمتع بالحرية في البيت	الفئة العمرية					
	7–8 سنوات		9–10 سنوات		11–12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	38	46.3	54	60.0	11	39.3
2. متوسط	32	39.0	31	34.4	16	57.1
3. قليلا	12	14.6	5	5.6	1	3.6
المجموع	82	100	90	100	28	100

(١) قويدر، **٢٠١٢**،مرجع سابق، ص **١٥٩** – ١٦١.

(٢) قويدر، **٢٠١٢**،مرجع سابق، ص ١٦٢.

يبين الجدول أعلاه أن نسبة (**٤٦.٣ ٪**) من الفئة العمرية الممتدة من **٧- ٨** سنوات، ونسبة (**٦٠ ٪**) من الفئة العمرية من **٩ - ١٠**سنوات، ونسبة (**٣٩.٣ ٪**) من الفئة العمرية من **١١-١٢**سنة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت. في حين نجد أن نسبة **٣٩٪**من الفئة العمرية من **٨-٧**سنوات، ونسبة **٣٤.٤٪**من الفئة العمرية من **٩ - ١٠**سنوات، ونسبة (**٥٧.١ ٪**) من الفئة العمرية من **١١-١٢**سنة يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت. من جهة أخرى نجد أن **١٤.٦٪**من الفئة العمرية من **٧-٨** سنوات، و(**٥.٦ ٪**) من الفئة العمرية من **٩ - ١٠**سنوات، و(**٣.٦ ٪**) من الفئة العمرية من **١١-١٢**سنة يتمتعون بقدر قليل من الحرية داخل البيت.

نستخلص من معطيات الجدول المبين أعلاه أن معظم مفردات العينة للفئتين العمريتين ممتدتين من **٧-٨** سنوات ومن **٩- ١٠** سنوات يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، في حين نجد اختلاف في الفئة العمرية الأكبر والممتدة من **١١-١٢**سنة فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، ونفسر هذا بطبيعة نفسية الطفل خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح الطفل أكثر انزعاجا من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور، فأوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين يعتبرونها تضييق على حرياتهم واستقلالياتهم، ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير على مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت.[١]

الجدول رقم (٢): امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت

امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
1. نعم	176	88.0
2. لا	24	12.0
المجموع	200	100

يتبن جليا من خلال الدراسة التي أجرتها الباحثة مريم قويدر[٢] (**٢٠١٢**) والاعتماد على الجدول أعلاه أن (**٨٨ ٪**) من أفراد العينة يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، و (**١٢ ٪**) منهم لا يملكون هذه الأجهزة في البيت.

(١) قويدر، **٢٠١٢**،مرجع سابق، ص **١٦٤**.

(٢) قويدر، **٢٠١٢**،مرجع سابق، ص **١٧٣**.

تدل هذه النتائج أن معظم أفراد العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعل أفراد العينة يتمتعون بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية في البيت، ولمدة أطول وبحرية أكبر من اللعب في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الانترنت.

الجدول رقم (٣): أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل

جهاز الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
1. نينتاندو (Nintendo)	51	25.5
2. أتاري (Atari)	18	9.0
3. إكس بوكس (Xbox)	55	27.5
4. بلاي محمول PSP	55	27.5
5. بلاي 1 (play1)	61	30.5
6. بلاي 2 (play2)	107	53.5
7. بلاي 3 (play3)	34	17.0
8. الوي للألعاب (Wii)	48	24.0
جهاز آخر	07	03.5

يظهر الجدول رقم (٣) أن معظم أفراد العينة يملكون جهاز البلاي ستايشن٢ في البيت وهذا بنسبة (٥٣.٥ ٪)،ويأتي بعده جهاز البلاي ستايشن ١ بنسبة (٣٠.٥ ٪)،ويليهما جهازي إكس بوكس (Xbox) والبلاي ستايشن المحمول PSPبنسبة،(٢٧.٥ ٪) وبعدها جهاز نينتاندو بنسبة (٢٥.٥ ٪) ،أما في المرتبة الأخيرة فيأتي جهاز أتاري (Atari) بنسبة (٩ ٪) ، يبقى (٣.٥ ٪) من أفراد العينة يستخدمون آلات أخرى في اللعب عدا الآلات السابقة الذكر، وأغلب هذه الأجهزة الإلكترونية هي عبارة عن جهاز الجامبوي (Game boy) وجهاز (DVD) للألعاب، وكما ذكر البعض منهم جهاز الكمبيوتر لكونه وسيلة ترفيه وتعليم ولعب والذي يمكن من خلاله ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ونستنتج من خلال هذه النتائج أن جهاز البلاي ستايشن ٢ هو من بين الأجهزة الأكثر استعمالا من أفراد العينة كما أنه يأتي في المركز الأول من حيث الاستخدام، ويعود هذا إلى كونه جهاز يتلاءم مع متطلبات أفراد العينة من حيث السعر وجودة الصورة والصوت وتماشيه مع التقنيات الحديثة والعصرية التي يميل لها الكثير من الأطفال، كما أن أقراص الألعاب الإلكترونية التي تشغل به منخفضة السعر وتتلاءم وظروف أفراد العينة، إضافة إلى أن سعر البلاي ستايشن٢ هو أقل بكثير من الأجهزة الأخرى كالبلاي ستايشن ٣ أو٤ أو ٥ .

الجدول رقم (٤): المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية

مدة ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. ساعة واحدة	49	24.5
2. ساعتين	39	19.5
3. ثلاث ساعات	35	17.5
4. أربع ساعات	28	14.0
5. أكثر من خمس ساعات	49	24.5
المجموع	200	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (٣) أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحد تأتي في المرتبة الأولى وذلك بنسبة (٢٤.٥٪) وتتقاسم معها هذه المرتبة اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة تفوق خمس ساعات، تليهم في المرتبة الثانية اللعب بالألعاب لمدة ساعتين وبنسبة (١٩.٥٪)،وبعدها في المرتبة الثالثة اللعب لمدة ثلاث ساعات وذلك بنسبة (١٧.٥٪)،وأخيرا في المرتبة الأخيرة تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أربع ساعات بنسبة (١٤٪).

تدل معطيات الجدول أن أفراد العينة يمارسون وبنسبة أكثر الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا طبيعي نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء كما سبق أن ذكرنا يقللون من هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات، كما أننا لاحظنا أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أكثر من خمس ساعات تتقاسمها نفس المرتبة، وهذا يدل على أن أفراد العينة يدمنون الألعاب الإلكترونية وخاصة في العطل والمناسبات بسبب منع الأولياء لهذه الألعاب في أوقات الدراسة، كما أن لعبهم لمدة تفوق خمس ساعات يدل على نوع من إهمال من طرف الأولياء ونقص وعيهم بأخطار هذه الألعاب خاصة لهذه الفئة العمرية من الأطفال.

وتدل النتائج السابقة الذكر أن أفراد العينة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك إرضاء لأنفسهم وإرضاء لأوليائهم، فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر لأفراد العينة من حيث مدة وطريقة ومكان الممارسة بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها، كما أنهم بذلك يرضون أولياءهم، فمعظم الأولياء يفضلون ممارسة أولادهم للألعاب الإلكترونية في البيت بدلا من ممارستها خارج البيت نظرا للأخطار التي يتعرضون لها في ممارستهم للألعاب خارج البيت ومعاشرة رفقاء

السوء، كما أن اللعب في البيت يسهل مراقبة الأطفال التحكم فيهم ومراقبة نوعية ومضمون الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، إضافة إلى ذلك التقليل من التكاليف التي يصرفها الأطفال في ذهابهم للعب في مقاهي الانترنت.

كما تشير النتائج السابقة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات تأتي في الطليعة وذلك بنسبة (**٣٣.٥ ٪**)،بينما نسبة (**٢٩.٥٪**)، منهم يلعبون بها يوميا، ونسبة (**٢٥ ٪**)،منهم يمارسونها مرتين في الأسبوع، يبقى نسبة (**٧.٥٪**) منهم يمارسونها مرة في الأسبوع و(**٤.٥٪**) يمارسونها مرة في الشهر.[١]

وتعود هذه النتائج إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها الأولياء على الأطفال طوال فترات الدراسة، فهم يلجئون إلى منعهم من اللعب بالألعاب الإلكترونية طوال فترات الدراسة والامتحانات خوفا من تراجعهم في التحصيل الدراسي، وذلك لطول الوقت الذي يضيعونه في اللعب وإهمال دراستهم وفروضهم وواجباتهم، لذا فهم يتركونهم يلعبون بالألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات.

من خلال قرائتنا لدراسات سابقة نلاحظ أن الذكور هم أكثر من يملك أجهزة الألعاب في البيت، ويعود ذلك إلى اهتمامهم الكبير بممارسة الألعاب الإلكترونية واقتناء أجهزتها وذلك لكونها النشاط المفضل لدى فئة الذكور، فرغم هذا فإن أغلبية الذكور والإناث يملكون أجهزة الألعاب في البيت وهذا يدل على أن متغير الجنس ليس له تأثير في امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل.

ونلاحظ أيضاً وبشكل جلي أن هناك تأثير للجنس في نوعية أجهزة الألعاب المفضلة، بحيث أن أغلب الإناث يفضلن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر للدراسة واللعب في نفس الوقت، على خلاف الذكور الذين يفضلون ممارستها على أجهزتها الخاصة بها لتوفرهما على التقنيات المتطورة والحديثة في اللعب، ولاحتوائهم على العديد من الإكسسوارات الخاصة باللعب الإلكتروني، والتي تجعلهم يلعبون بكل متعة وواقعية من جهة وبكل حيوية وحركية من جهة أخرى.

وتدل النتائج على أن الذكور يمارسون الألعاب كل يوم وذلك لامتلاكهم أجهزة الألعاب في البيت، فأوليائهم يفضلونهم أن يمارسوها في البيت بدلا من الخروج للشارع ومعاشرة

---

(١) قويدر، **٢٠١٢**،المرجع السابق نفسه، ص **١٧٥** – **١٧٦**.

رفقاء السوء، في حين نجد أن الإناث يمارسونها في العطل والمناسبات، ويعود هذا إلى انشغالهن بالدراسة والامتحانات والواجبات المنزلية في الأوقات الأخرى، كما أنهن يلعبن بألعاب أخرى بدلا من الألعاب الإلكترونية.

نستخلص من هذه النتائج[1] المقدمة أن الذكور يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة أطول من الإناث، فأغلبية الذكور يمارسونها لأكثر من خمس ساعات، في حين أن أغلبية الإناث يمارسنها لمدة ساعة واحدة، ويعود ذلك لكون الذكور يميلون بشكل كبير للممارسة الألعاب الإلكترونية لدرجة الإدمان عليها على خلاف الإناث اللواتي يمارسنها في أوقات الفراغ، وهذا يدل على أن الجنس له تأثير في مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية.وبهذا نستخلص أن لمتغير الجنس تأثير في أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية.

كما تشير النتائج أن فئة الذكور يميلون أكثر للألعاب الحربية والقتالية والألعاب الرياضية، في حين أن فئة الإناث يملن أكثر للألعاب التعليمية وألعاب الألغاز، فهذه النتائج تتوافق مع طبيعة الجنسين فالذكور يفضلون ألعاب الحركية الرياضة وألعاب المحاكاة والقتال والمصارعة، فهم يفضلون الألعاب الحركية الحيوية التي يكون فيها توظيف العديد من أعضاء الجسم، في حين أن الإناث يفضلن الألعاب الفكرية التي يتم فيها تشغيل العقل والفكر، لذا فإن متغير الجنس له تأثير على نوعية الألعاب الإلكترونية.

نلاحظ من خلال المعطيات أن كلا من الجنسين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردين، بدلا من اللعب مع الآخرين وهذا لطبيعة الطفولة وخصائصها النفسية، ومنه نستخلص أن الجنس ليس له تأثير على طريقة ممارسة الألعاب الإلكترونية. كما أن معظم ألافراد من الذكور والإناث يحاولون الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة، وهذا للعب بطرق حديثة وعصرية ذات تقنيات عالية الدقة والجودة، وبهذا فإن متغير الجنس ليس له تأثير في محاولة حصول أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية.

---

(١) المصدر السابق نفسه،٢٠١٢،ص ٢١٩ – ٢٢٢.

تحليل ودراسة مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي:

- يتمتع أغلبية الأطفال بقدر كبير من الحرية داخل البيت، فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين أسرتهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة ومحيطها الاجتماعي، وهذا يثبت أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكالها واللعب بها داخل البيت لا يطرح أي مشكل بالنسبة لهم، وهذا ما يجعل معظم الأطفال يميلون للعب في البيت أكثر من ميلهم للعب في أماكن أخرى.

- تشير المعطيات إلى وجود فروق بين الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت، وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من ١٢-١١ سنة، فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، ونفسر هذا بطبيعة نفسية الطفل الحساسة خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح فيها الطفل أكثر انزعاجا من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يعتبر نفسه فرد ناضج قادر على تحمل المسؤولية وتسيير شؤونه ومصالحه، لذلك فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور، بحيث يعتبر أوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين تضييق على حرياتهم واستقلاليتهم، مما يجعلهم يرون أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية واقتنائهم للأجهزة الألعاب يتخللها نوع من التقييد والتضييق على حريتهم فيها.

- تظهر المعطيات أن الأغلبية الساحقة أبدو رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم سواء من الوالدين أو الإخوة والأخوات، ويعود ذلك إلى المعاملة الحسنة والطيبة التي يتلقونها من أفراد أسرهم والتربية الحسنة والصالحة التي يتلقونها من والديهم الذين يسهرون على تربيتهم أحسن تربية، ويوجهونهم للطريق الصواب ويوفرون لهم كل وسائل الراحة والترفيه ويساعدونهم في الدراسة وحل واجباتهم المنزلية، ويرفهون عنهم بأخذهم للغابات والشواطئ وتركهم يمارسون الألعاب الإلكترونية. وهذا يثبت أن أغلبية أسر مفردات العينة متسامحة في ممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية لكن في حدود المعقول وبدون تجاهل الدراسة والواجبات المنزلية، بحيث أنها لا تفرض عليهم أي تعقيدات ولا التزامات ولا شروط في ممارستهم لهذه الألعاب.

- يتمتع الأطفال ببيئة ثرية بالتجهيزات والوسائل الرقمية والإلكترونية المختلفة والتي تمنح لهم خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم والتعلم والتثقف والترفيه وقضاء حاجاتهم اليومية

المختلفة، حيث يأتي الهاتف الذكي والتليفزيون في مقدمة هذه التكنولوجيات المنزلية الحديثة التي لها شعبية كبيرة في الوسط العائلي ويليه بقية التجهيزات والتكنولوجيات الأخرى كجهاز البث الفضائي وجهاز الكمبيوتر، كما يتمتع أغلبية الأطفال بنسب مرتفعة في امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك لدى جميع الفئات والمستويات المختلفة، وهذا ما يثبت المكانة التي تحتلها أجهزة الألعاب الإلكترونية المختلفة ضمن التكنولوجيات المنزلية لدى الأطفال.

- تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى الأطفال، وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الدول العربية مقارنة بالدول المتقدمة، فهي تملك قدرات اجتذاب كبيرة لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة وسيناريوهات افتراضية شبيهة جدا بالواقع الحقيقي المعاش، مما يجعل اللاعب ينخرط في اللعبة حركيا وجسميا وعاطفيا وعقليا، فهي تقدم في شكل قصة واقعية مشوقة لجذب أكبر عدد ممكن من الأطفال والمراهقين على حد سواء. أضف إلى ذلك عامل تراجع أسعارها وتجهيزاتها عن البدايات الأولى لظهورها، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها وتوسعها في العالم العربي بشكل عام وفي الجزائر بشكل خاص هو ظهور الأجهزة المقلدة المماثلة للأصلية والتي تباع بأثمان زهيدة بالمقارنة بالمعدات والتجهيزات الأصلية.

- يفضل الذكور ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث، وهذا يعود لطبيعة الجنسين فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضة على خلاف الإناث اللواتي يفضلن أكثر ألعاب الدمى.فكما توضح المعطيات فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية هي النشاط الأول والوحيد الذي يحتل المركز الأول لدى الذكور، في حين نجد أن تفضيل الإناث لممارسة الألعاب كان مقرون بالعديد من النشاطات الأخرى كمشاهدة التليفزيون ومطالعة الكتب والقصص واستخدام الانترنت.

- لمتغير الفئة العمرية تأثير على مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية الأخرى، وهذا ما يثبت تعلق الفئات العمرية الأكبر بممارسة الألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع الفئة العمرية الصغرى، فطفل يزداد تعلقا بممارسة الألعاب كلما زاد سنه ووعى عقله.

النتائج بالنسبة للدراسات السابقة:

تعد النتائج أحد أهم الأجزاء التي تتكون منها الدراسات السابقة، حيث يقوم الباحث العلمي بإعداد النتائج وذلك بعد اتباع منهجية معينة من أجل تجميع كل من البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع الدراسات السابقة، حيث يجب أن تكون جميع النتائج ذات صلة بمتغيرات عناوين الدراسات السابقة وجميعها تتمحور حول موضوع الدراسات العلمية التي تتناولها، كما وبعد الرجوع للدراسات السابقة التي تتناول موضوع الألعاب الإلكترونية.

ولدى جمع البيانات وتحليلها أسفرت النتائج عما يلي:

- معرفة الواقع العربي في مجتمع المعلومات من خلال تعامله مع وسائل الاتصال الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية.
- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال.
- الافتقار إلى الكوادر البشرية المؤهلة التي تقوم على تصميم وإنتاج المواد التعليمية والألعاب الإلكترونية الهادفة.
- توضح لنا النتائج أهم الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد في البيت وهي على الترتيب:

١- الهاتف الذكي
٢- أجهزة ألعاب إلكترونية
٣- أنترنيت
٤- تليفزيون وجهاز البث الفضائي
٥- كمبيوتر
٦- جهاز الفيديو الرقمي DVD
٧- جهاز الفيديو VCD

- تدل هذه النتائج على أن الأفراد يتمتعون ببيئة ثرية بالتجهيزات التكنولوجية الرقمية والإلكترونية والتي تمنح لهم خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم أو التعلم أو التثقف أو الترفيه، وما لا يمكن تجاهلها هي الشعبية الكبيرة التي يتمتع بها الهاتف الذكي أكثر من

الوسائل التكنولوجية والإلكترونية الأخرى، بحيث أنه يتصدر المرتبة الأولى بين كل التكنولوجيات المنزلية المختلفة.

وتدل معطيات ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضلها أفراد الأسرة القيام بها، أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد الأسرة، وفي نفس الوقت هي تتقاسم هذه المرتبة مع مشاهدة التليفزيون واستخدام الانترنت. تليهم في المرتبة الثانية كل من التنزه مع العائلة واللعب خارج المنزل مع الأصدقاء وممارسة الرياضة. أما المرتبة الثالثة والأخيرة مطالعة الكتب والقصص.

- تثبت هذه المعطيات بأن الألعاب الإلكترونية بما تمثله من وسيلة ترفيهية جديدة نسبيا في الدول العربية مقارنة بالدول الأخرى المتقدمة والغنية، تملك قدرات اجتذاب كبيرة لفئة الأطفال لما تحتويه من واقعية وإمكانية الانخراط حركيا وجسميا وعقليا وعاطفيا مع السيناريو الحركي الموجود وبما تقدمه من سيناريوهات مختلفة، كما أنها تطبق في شكل قصة لهذا أصبحت أكثر قبولا وجذبا لفئة الأطفال، إضافة إلى أنها ذات تقنيات عالية الدقة ثلاثية الأبعاد تجعل الطفل يحس وكأنه في عالم حقيقي وليس افتراضي.

يضاف إلى ذلك عامل تراجع أسعار تلك الألعاب الإلكترونية وأجهزتها عن بدايات ظهورها الأولى، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها في المجتمع العربي ظهور التجهيزات المقلدة ومنخفضة السعر والمماثلة للأصلية التي أصبح الكثير من الأطفال يتسابقون على شرائها والحصول عليها.

- إضافة إلى كل هذا أن من أهم العوامل التي ساعدت في انتشار هذه الألعاب الإلكترونية هي الطبع أو شخصية الطفل بحذ ذاته، فكل طفل ورد فعله اتجاه لعبة معينة وحسب الظروف المعيشية أيضا، إلى موضوع ومحتوى كل لعبة وطريقة العرض والإخراج من جهة وانشغال واهمال الأسرة للأطفال من جهة أخرى، ومالا يمكن تجاهله هو تأثير المدة الزمنية التي يقضيها الأطفال في اللعب على التأثر بهذه الألعاب.

- تأتي الألعاب الرياضية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال، تليها في المركز الثاني الألعاب القتالية والحربية وفي المركز الثالث ألعاب الألغاز، وبعدهم الألعاب التعليمية في المركز الرابع وألعاب المغامرات في المركز الخامس، أما في المركز السادس فنجد الألعاب الإستراتيجية التي احتلت المركز الأخير ضمن أنواع الألعاب المفضلة لدى الأطفال، في حين نجد أن البعض منهم ذكر ألعاب أخرى يفضلون ممارستها وهي ألعاب

البنات. وقد يجد تفضيل الأطفال للألعاب الرياضية تفسيره في كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير مع انتشار رياضة كرة القدم، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية بكل أنواعها خاصة ألعاب كرة القدم،وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية وتحقيق ما لم يتحقق في الواقع.

- هناك فروق بين الذكور والإناث فيما يخص نوعية الألعاب المفضلة لدى الجنسين، فالذكور يميلون أكثر للألعاب الحربية والقتالية والألعاب الرياضية كلعبة "السرقة الكبيرة للسيارات،ولعبة كرة القدم الاحترافية، في حين أن الإناث يملن أكثر للألعاب التعليمية وألعاب الألغاز والألعاب البنات كلعبة "باربي: مغامرة الفروسية"، فهذه النتائج تتوافق مع طبيعة الجنسين فالذكور يفضلون الألعاب الحركية الرياضية وألعاب المحاكاة والقتال والمصارعة التي تنشط وتوظف العديد من أعضاء الجسم، في حين أن الإناث يفضلن الألعاب الفكرية والتعليمية التي يتم فيها تنشيط العقل والفكر.

- لوحظ وجود اختلاف في أنواع الألعاب المفضلة لدى الفئات العمرية عند الأطفال لصالح الفئة العمرية (العمر أكبر من ١٢ سنة) فهي تفضل ممارسة الألعاب الحربية والقتالية أكثر من الألعاب الأخرى لكونها ألعاب حركية عسكرية يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية، في حين تفضل الفئة العمرية (العمر أقل من ١٢ سنة) الألعاب الرياضية خاصة رياضة كرة القدم التي توسع نطاق شهرتها في عالم وبين جميع الشرائح الاجتماعية ومنهم الأطفال.

- يتضح لنا، أن فئة الأطفال والمراهقين، يفضلون ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، التي استوحت من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، فبقدر ما فيها من تسلية وتشويق وإثارة وحماس بقدر ما فيها من الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين والمشاة، فهي تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل وشناعته، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز. وهذا ما يؤثر بشكل

سلبي على سلوكيات الأطفال والمراهقين ويجعلهم أفراد يتمرسون العنف والعدوانية بشكل عادي ومتكرر، تقليدا لما يمارسون في هذه الألعاب الإلكترونية.

كما تأتي لعبة كرة القدم الاحترافية التي تنتمي إلى ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية،فهي لعبة اشتهرت كثيرا بين أوساط الأطفال لكونها لعبة حركية رياضية في نفس الوقت، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور). والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين. كما تسمح اللعبة بمحاكاة شديدة للواقع، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى التعليق بعدّة لغات ولمعلقين مشهورين في القنوات الرياضية، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى.

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) والتضحية (من أجل الفريق) والمثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) والأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) والمهارة (في الأداء) والتخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) والذكاء والتكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)، إضافة إلى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون). وبهذا فإن الممارسة المتكررة والمستمرة لهذا النوع من الألعاب الرياضية تجعل الطفل العربي يغير سلوكه بحسب قيم ومبادئ اللعبة التي تحمل في طياتها قيما ايجابية أكثر منها سلبية.

- تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردا في المركز الأول وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء في المركز الثاني، وممارسة الألعاب مع العائلة كالأخ أو الأخت أو الوالدين في

المركز الثالث وممارسة الألعاب مع الزملاء في المركز الرابع، وفي آخر مركز نجد ممارسة الألعاب مع متعدد اللاعبين. وهذه النتائج تثبت نزعة الأنانية لدى الطفل فهو يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل فردي للاستمتاع باللعب لفترات طويلة واختيار نوع اللعبة التي يريدها بلا أي إزعاج من الطرف الآخر، فهو بسبب هذه الألعاب لا يستطيع التفريق بين ما له وما لغيره، وهذا ما تجسده هذه الألعاب بإعطائها للحرية التامة وبسماحها بفعل كل شيء فيها وبدون قيود ولا حدود.

- هناك اختلاف لدى فئات الأطفال العمرية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح الفئة العمرية الأولى، فأفرادها يفضلون ممارسة الألعاب برفقة العائلة وذلك لصغر سنهم ولتعلقهم الكبير بوالديهم بالمقارنة مع الفئات الأخرى الأكبر سنا، إذ تفضل الفئتين الثانية والثالثة ممارسة الألعاب بشكل إنفرادي تفاديا لتضييق الطرف الآخر لهم في مدة ونوع الألعاب المفضلة.

- تظهر نتائج العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى، فمعظم الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة، وهذا ما يخلق فجوة بين الأبناء وأوليائهم لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين. كما أن أغلبيتهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على المشاهدة التليفزيون، لكونها أصبحت من أهم المنافسين للبرامج التليفزيونية الموجهة للأطفال. ولطبيعة الأطفال النفسية فهم يفضلون ممارسة الألعاب التي تتواجد بشكل برامج تفاعلية توفر خاصية تجسيد الرسوم المتحركة على شكل ألعاب إلكترونية إفتراضية، مما جعلهم يميلون أكثر لهذه الألعاب على حساب مشاهدة التليفزيون.

وفي المقابل نجد أن أغلبية الفئات العمرية يفضلون المطالعة والدراسة واستخدام الأنترنيت وممارسة الرياضة على حساب الألعاب الإلكترونية، مما يتثبت اهتمام الأطفال بالدراسة والمطالعة والقراءة في أوقات الدراسة، واستخدامهم بوسيلة الأنترنيت في البحث والتواصل والترفيه واللعب، وممارستهم لرياضة في أوقات فراغهم خاصة كرة القدم التي سلبت عقولهم في فترات متقدمة من أعمارهم. ويرجع الفضل في كل هذا للتوجيه والدعم الدائم للأولياء وحرصهم الكبير على رعاية أبنائهم في المجال الفكري والثقافي والتعليمي والجسمي والصحي لضمان سلامتهم الفكرية والعلمية في جميع مراحل حياتهم.

- تعتبر الأنترنيت الوسيلة الأكثر استخداما من قبل المراهقين للتعرف على الإصدارات الحديثة والعصرية للألعاب الإلكترونية، يليها التليفزيون في المركز الثاني والأصدقاء في المركز الثالث والمحلات والمجلات في المركز الرابع والأخير، من جهة أخرى يتعرف البعض من الأطفال على آخر الإصدارات عن طريق وسائل وطرق أخرى وهي أفراد العائلة. وهذا يثبت أن الأطفال يولون أهمية كبيرة للمعلومات التي يتحصلون عليها حول آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت، وهذا لكونها أحدث وأسرع وأشمل وسيلة بالمقارنة بالوسائل الأخرى، فهي توفر لهم أسماء ومضامين وإحصائيات آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية في العالم.

- الأغلبية الساحقة من الأطفال يرغبون في الحصول على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، وهذا تبعا لخصائص هذه الفئة العمرية التي تنمو لديها حب الفضول والاكتشاف والتطلع إلى كل ما هو جديد وحديث ومتطور، فهم يرغبون في الحصول على ألعاب متطورة وحديثة ورقمية للعب بطرق أكثر تسلية وترفيه وبتقنيات عالية الدقة والجودة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي أكثر من العالم الافتراضي.

- أغلبية الأطفال يرغبون في اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية لكونهم يمارسون هذه الألعاب رغبة في التسلية واللعب والترفيه بطرق عصرية ومتطورة، يليه من يقتنونها إرضاء لأنفسهم في المرتبة الثانية ومن يقتنونها مواكبة للتطور والعصرنة في المرتبة الثالثة، وآخرهم من يقتنونها تقليدا لأصدقائهم وصديقاتهم في المرتبة الرابعة. وهذا يثبت أن الأطفال يميلون للعب بالألعاب القريبة من الواقع تجسد صورا شبه حقيقة بأبعاد ثلاث وتقنيات عالية الوضوح والدقة، فالطفل بطبيعته يميل للألعاب الحديثة التي تجعله ينغمس في الواقع ويتحكم فيه، فهو يتسلى بها وبجاذبيتها ودقة وضوحها.

- احتلت قدرة الذكاء المرتبة الأولى بين القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية، تليها قدرة المهارة والسرعة في المرتبة الثانية وقدرة الانتباه في المرتبة الثالثة، وبعد ذلك قدرة فهم التعليمات في المرتبة الرابعة وقدر الصبر وعدم التردد في المرتبة الخامسة والأخيرة، وهذا يدل على الأهمية التي تكتسبها قدرة الذكاء لدى الأطفال الذين يرون أن الذكاء هو الأساس في حل المسائل الصعبة والمعضلات والألغاز، وحتى الفوز في الألعاب الإلكترونية بكل أنواعها الحربية والتعليمية والرياضية، فالذكاء هو القدرة العقلية الأكثر ترسخا في فكر الطفل بعد تلقيه لبرامج الأطفال والرسوم المتحركة، والتي يظهر دائما من

خلالها أنه القدرة الوحيدة التي تصنع الفوز والنجاح والتفوق والقوة. وهذا ما يجعل الأطفال يستهلكون كل طاقاتهم الذهنية في اللعب الإلكتروني والتسلية، مما ينجر عنه ركود فكري يؤدي بدوره إلى التأخر الدراسي ونقص التحصيل المعرفي لديهم، وذلك بفعل استنزاف كل طاقاتهم الذهنية من خلال توظيفهم للقدرة الذكاء في اللعب.

- أغلبية الأطفال يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يليهم من يشعرون بالحماس والحيوية في المرتبة الثانية ومن يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب في المرتبة الثالثة، بعدهم من يشعرون بالراحة والاطمئنان في المرتبة الرابعة، وتبقى النسب القليلة لمن يشعرون بشعور عادي ومن يشعرون بالقلق والتوتر ومن يشعرون بالغضب والنرفزة، وتعود هذه النتائج لكون الأطفال يمارسون الألعاب من رغبة في التسلية والترويح عن النفس، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب والتسلية، وبهذا فإنهم يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب. وتثبت هذه النتائج أن أغلبية الأمور التي يشعر بها الأطفال هي أمور إيجابية أكثر منها سلبية، فهي تتراوح ما بين الفرحة والسرور والقوة والشجاعة والراحة والاطمئنان.

- هناك اختلاف بين فئات الأطفال العمرية الثلاث لصالح الفئة الثالثة فيما يخص شعورهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، فمعظم أفراد الفئات الثلاث يشعرون بالفرحة والسرور والحماس والحيوية أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، إلا أن أكثرية مفردات الفئتين الأولى والثانية يشعرون بالسرور والفرحة والبهجة أثناء ممارستهم للألعاب، في حين نجد أن أغلبية أصحاب الفئة العمرية الثالثة والأكبر فيما بين الفئات يشعرون بالحماس والحيوية أكثر من شعورهم بالفرحة والسرور.

- يكرر أغلب الأطفال اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز صعوبات التي تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز.

وهذا يثبت أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا فإنها تكون في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

- هناك اختلاف مسجل لصالح المستوى المعيشي الأول بخصوص رد فعل مفردات المستويات المعيشية الثلاث عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، فأغلبية مفردات المستويين المعيشيين الثاني والثالث يواصلون اللعب حتى الفوز عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يزيد ويكبر من عزيمتهم وإصرارهم على تحقيق الفوز والنجاح في الألعاب والعديد من الأمور الأخرى في الحياة، في حين أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي الضعيف يكررون اللعب لبعض الوقت عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

- الأفراد سواء أطفال أو شباب الذين يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف عن اللعب في المقدمة، يليهم من لا يشعروا بأي شيء بعد توقفهم عن اللعب في المرتبة الثانية ومن يشعرون بضعف البصر في المرتبة الثالثة ويتقاسمها نفس المرتبة الأفراد الذين يشعرون براحة نفسية، أما المرتبة الرابعة والخامسة فتأتي فيها النسب الضعيفة لمن يشعرون بالقلق والتوتر ومن يشعرون بالاضطراب والانزعاج بعد اللعب، يبقى في الأخير من ذكروا شعور آخر وهو آلام في الأذن والذي يعود إلى ارتفاع صوت المكبرات في الألعاب الحربية والقتالية والرياضية، مما يسبب بعض الآلام في الأذن.

- تثبت هذه النتائج أن الأفراد يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة الأطفال النفسية تجعلهم يتفاعلون ويتجاوبون مع طبيعة ونوعية هذه الألعاب الإلكترونية والتي تجعلهم يوظفون أغلبية أعضائهم الحسية والحركية والعصبية أثناء اللعب، وهذا ما يجعلهم يشعرون بالتعب والإرهاق بعد توقفهم عن اللعب.

- هناك فروق بين الذكور والإناث فيما يخص شعورهم بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح الإناث، فأعلى نسبة في الذكور لمن يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف من اللعب، على خلاف ما نجده في أعلى نسبة لدى الإناث اللواتي لا يشعرن بأي شعور.

- هناك اختلاف لدى الفئات العمرية فيما يخص شعورهم بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، فأكثرية مفردات الفئة الأولى يشعرون بالتعب الجسمي بعد توقفهم عن اللعب، على خلاف مفردات الفئة الثانية الذين لا يشعرون بأي شعور بعد التوقف عن اللعب، في حين نجد أن أكثرية الفئة الثالثة يشعرون بآلام في الظهر، فكل فئة وشعورها بعد التوقف من ممارسة الألعاب بحيث أن شعور الفئة الأولى يختلف عن شعور الثانية وشعور الفئة الثانية يختلف عن الثالثة، وهذا كله يعود للفارق العمري بين مفردات الفئات الثلاث.

- أبدى أغلبية الأفراد رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لهم مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها، إلى حد أنهم لم يتأخروا في تقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخصال وغيرها، فبحكم الطبيعة النفسية للأطفال فهم يتأثرون بالشخصيات التي تجذبهم وتثير انتباههم كأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب كما يتأثرون بشخصيات أفراد عائلاتهم، فهذا التأثر يجعلهم يقلدون الشخصيات الحقيقة أو الافتراضية التي يتأثرون بها وبطبائعها وأخلاقها وصفاتها وبمبادئها.

- يقلد الأغلبية أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع، يليهم في المرتبة الثانية من يقلدونهم في اللباس وفي المرتبة الثالثة من يقلدونهم في الخصال والخلق، أما أقل نسبة فهي لمن يقلدونهم في المظهر والشكل في المرتبة الرابعة والأخيرة. وهذا ما يثبت إعجاب الأفراد بأبطال ألعابهم المفضلة مما جعلهم يقلدونهم بصفة أكبر في الحركات والطبائع وذلك لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين، مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره وذاكرته.

- هناك فروق بين الإناث والذكور في نوعية الأمور المقلدة لدى كل جنس، فأكثرية الذكور يقلدون الأبطال المفضلين في الحركات والطبائع، وهذا بحكم نوعية الألعاب التي يلعبونها من ألعاب قتالية وحربية وألعاب رياضية، في حين نجد أن أكثرية الإناث يقلدن الأبطال المفضلين في اللباس بحكم أن الإناث يلمن كثيرا للاهتمام بلباسهن ومظهرهن، فهن يقلدن أبطال وبطلات الألعاب في طريقة لبسهم ونوعية هندامهم وغيرها من الأمور الخاصة باللباس.

- نجد أن هناك اختلاف في نوعية الأمور المقلدة في أبطال الألعاب لدى الفئات العمرية الثلاث لصالح الفئة العمرية الأولى التي نجد أن أغلبية مفرداتها يقلدون أبطالهم في اللباس، في حين نجد أن مفردات الفئة الثانية والثالثة يقلدون أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع.

- هناك اختلاف لدى المستويات المعيشية الثلاث في نوعية الأمور المقلدة في أبطال الألعاب الإلكترونية،فأغلبية أفراد المستوى الأول والثاني يقلدون أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع، في المقابل نجد أن أغلبية أفراد المستوى الثالث يقلدون أبطالهم المفضلين في اللباس.

- يأتي التقليد في البيت في مقدمة الأماكن التي يتم فيها تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية المفضلين لدى الأفراد، في حين يأتي التقليد في قاعات الألعاب الإلكترونية في المركز الثاني والتقليد في الشارع في المركز الثالث، أما في المركز الرابع والأخير فيأتي التقليد في المدرسة. وهذا يوضح أن الأطفال بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية في البيت فهم يلجئون لتقليد أبطالهم المفضلين في نفس المكان الذي يمارسون فيه الألعاب، فبعد انتهائهم من اللعب يبدءون في إعادة حركات وطبائع أبطال اللعبة مع إخوانهم وأخواتهم أو لوحدهم، وهذا يعود إلى ترسخ تلك الأمور في ذهنهم.

- هناك اختلاف لدى المستويات المعيشية الثلاث فيما يخص الأماكن التي يقلد فيها الأفراد أبطالهم المفضلين وذلك لصالح المستوى الأول، فمعظم أفراد المستويين المتوسط والجيد يقلدون أبطالهم في البيت،وهذا يعود لارتياحهم في ممارسة الألعاب داخل البيت دون سواء، لذا فهم يقلدون أبطالهم المفضلين فيها مباشرة بعد توقفهم من اللعب، على خلاف من نجده لدى أغلبية أفراد المستوى الضعيف الذين يقلدون أبطالهم المفضلين في القاعات الرياضية بدلا من البيت.

- تعد استعمال الكمبيوتر من الأكثر الأمور التي تعلمها الأفراد من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية،يليه في المركز الثاني الإبحار في الأنترنيت وفي المركز الثالث الأخلاق الحميدة والشجاعة وفي المركز الرابع تطوير مهاراتهم التعليمية، بعدهم في المركز الخامس حب التحدي والمغامرة، وتبقى المراكز الأخيرة للغات المتعددة كالفرنسية والانجليزية وحب الإثارة والحماس. وهذا ما يثبت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر والاحتكاك المتكرر بهذه التقنيات العالية والتكنولوجيات الحديثة، جعل أفراد العينة يتعلمون استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه والإبحار في الشبكة العنكبوتية العالمية.

- هناك فروق نسبية بين الذكور والإناث فيما يخص الأمور التي تم تعلمها من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، فكلا من الجنسين تعلما استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية،إلا أن هناك الاختلاف بسيط في نسب المعطيات الأخرى وترتيبها لدى الجنسين، فقد حل حب التحدي والمغامرة المرتبة الثانية رفقة الأخلاق الحميدة والشجاعة لدى الذكور، يليهم دخول الأنترنيت في المرتبة الثالثة وتطوير المهارات التعليمية في المرتبة الرابعة، في حين نجد أن تطوير المهارات التعليمية هي التي احتلت المرتبة الثانية لدى الإناث، تليها دخول الأنترنيت في المرتبة الثالثة رفقة اللغات المتعددة والأخلاق الحميدة

والشجاعة في المرتبة الرابعة، **وهذا يثبت لنا أن الإناث يملن للأمور الفكرية والتعليمية أكثر من الذكور الذين يميلون للأمور الحركية والجسمية.**

- لمتغير الفئة العمرية تأثير على الأمور التي تعلمها الأفراد من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية،

فأغلبية أفراد الفئة الأولى تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارسة الألعاب، في حين أن أغلبية أفراد الفئة الثانية تعلموا الدخول للأنترنيت، وأغلبية أفراد الفئة الثالثة تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال هذه الألعاب، وبهذا فإن كل فئة من الفئات العمرية الثلاث تختلف في معطياتها عن الفئة العمرية التي تليها.

- هناك اختلاف بين أفراد المستويات المعيشية الثلاث فيما يخص الأمور التي تعلمها الأفراد من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فنجد أن أغلبية أفراد المستوى الأول تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارسة الألعاب، في حين نجد أن أغلبية أفراد المستوى الثاني والثالث تعلموا استخدام واستعمال الكمبيوتر.

- تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

- هدفت معظم الدراسات السابقة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية المنتشرة في السوق العربية على سلوك الطفل العربي في المرحلة الابتدائية، من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل العربي وتأثيرها عليه، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية هي منتوجات غريبة عن المجتمع العربي وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع العربي.

- توصلت الدراسات إلى جملة من الاستنتاجات،فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الدعاية والإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها

الألعاب الإلكترونية، والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار.

- طغى التطور التكنولوجي الحاصل أو بالأحرى الطاغي على كافة مجالات الحياة الإنسانية سواءًكانت اجتماعية،سياسية،فكرية،ثقافية و هذا ما جعل من العالم بمثابة القرية الصغيرة لكسر كل العراقيل و المسافات والحواجز و هذا ما ميز وواكب هذا الوقت الذي نعيشه،كما نتج أو تولد عن هذا التطور العديد من الوسائل التكنولوجية المعاصرة التي كنا نجهلها سابقاً غير أنها في الآونة الأخيرة عرفت انتشارا واسعاً ليس له مثيل،فهناك تطور واضح في وسائل الاتصالات تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيات الرقمية الحديثة، فالكمبيوتر لكونه وسيلة اتصالية حديثة فهو من أهم دعائم التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية وذلك من نشأته الأولى واحتوائه على الألعاب القديمة، أما التليفزيون فهو الوسيلة التي يتعرف الأطفال من خلالها على الألعاب الجديدة والإصدارات الحديثة لها من خلال الحملات الاشهارية والترويجية التي تقوم بها المؤسسات المصنعة لهذه الألعاب في مختلف القنوات الأجنبية منها والعربية، أما فيما يخص الأنترنيت التي تعتبر الوسيلة الأكثر جذبا للأطفال والشباب فهي أهم طريقة يلجأ إليها الأطفال للتعرف على الإصدارات الحديثة للألعاب وذلك لكونها الأسرع وأحدث وأدق من حيث المعلومات وتحميل الألعاب واللعب عبر الشبكة.اما الهاتف الذكي أصبح سلاح ذو حدين.

- وبهذا فإن التكنولوجيات الحديثة والرقمية هي التي فتحت الباب على مصراعيه لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب وأخبارها، كما أن استخدام هذه التكنولوجيات الحديثة يجعل من الطفل فردا رقميا افتراضيا يتحكم في مختلف تقنيات الألعاب وطرق الحديثة في ممارستها..

- أكدّت جميع الدراسات المتمثلة في أثر الألعاب الالكترونية وخاصة الهاتف النقال في خلق العزلة الاجتماعية لدى الطفل، والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي يجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة، وهذا ما استقصيناه من خلال الدراسات السابقة.

- تعد فئة الأطفال من أهم وأبرز الفئات في مجتمعنا،كما تعد بمثابة الحيز أو الإطار أو المؤسسة التي تعمل على نجاح مستقبل مجتمعنا بأكمله،و في ظل تطور وظهور عدد أكبر من الوسائط الإعلامية الجديدة و المعاصرة التي أصبحت أكثر تداولا حيث باتت هذه الفئة تبدي اهتماما و تأثرا كبيرين بها حتى وإن كانت تفوق و تتعدى مستواها و سنها الصغيرين،و هذا عند استخدامها لها في ممارسة الألعاب الالكترونية ما جعلت منهم منعزلين تماما،و حتى أصبحوا لا يبدون اهتماماً بالألعاب التقليدية القديمة و لم تعد تستهويهم أبداً و باتت بمثابة ماضي قديم يستحيل الرجوع إليه بوجود هذه التطورات الحاصلة.

- يمارس أغلب الأفراد سواء أطفال أو شباب الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الوالدان على الأطفال مما يقلل أَضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال، كما أن أغلبية من يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنيت لتوفر الجو الملائم للممارسة، وهذا ما يضعهم تحت رقابة الوالدين في اختيار نوعية الألعاب ومضمونها وطرق ممارستها مما يقلل من تعرضهم لأضرار الصحبة السيئة والآفات الاجتماعية.

- يفضل أغلبية الأطفال الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا يعود إلى كون أكثرية الأطفال من الذكور الذين يمارسون الألعاب الرياضية والحربية بكثرة بالمقارنة مع الإناث اللواتي يفضلن الألعاب الفكرية كألعاب الألغاز والألعاب التعليمية إضافة إلى ألعاب البنات، مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب الحربية والقتالية التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة هذا النوع من الألعاب تجعل الطفل

يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخص غير متوازن في حياته.

- من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنيت والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل في عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، فممارسته المستمرة لهذه الألعاب تجعله ينغمس أكثرا في مجال الرقمنة والتقنيات الحديثة، فبموجب هذه الألعاب صار الطفل يتحكم في الكمبيوتر بطريقة غير متوقعة يفوق أحيانا الكبار في ذلك، فسنه الصغير يجعله يخزن أكبر قدر من المعلومات والتقنيات.

- تجعل الألعاب الإلكترونية أطفال أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارتهم في الألعاب وإصرارهم على الفوز يولد فيهم الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

- وأبرزت الدراسات بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع العربي، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

حقائق وإحصائيات عن إدمان الهواتف الذكية حول العالم حسب دراسة أجرتها مؤسسة الأبحاث "Counterpoint" في عام ٢٠١٧:

١- يبلغ الإنفاق العالمي السنوي على شراء الهواتف الذكية الجديدة حوالي **٣٧٠** مليار دولار

٢- **٢٦**٪ من مستخدمي الهواتف الذكية يقضون أكثر من **٧** ساعات يومياً على الهاتف.

٣- أكثر من **٥٠**٪ من مستخدمي الهواتف الذكية يقضون أكثر من **٥** ساعات يومياً على الهاتف.

٤- مستخدمو الهواتف الذكية في الدول الناشئة يقضون وقتاً أكبر على هواتفهم الذكية من المستخدمين في الدول المتقدمة.

٥- باعت الشركات تقريباً **١.٥** مليار هاتف ذكي حول العالم في عام **٢٠١٦**، في زيادة نسبتها **٥**٪ عن العام السابق.(١)

٦- لشدة إدمان المستخدمين على هواتفهم الذكية في العصر الحديث، يتحققون من هواتفهم **٢٥٣** مرة يومياً، وهو ما يعادل ساعتين وتسع دقائق من يومهم.(٢)

٧- **٢٥**٪ من المستخدمين لا يمارسون العلاقات الحميمة بشكل مستمر بسبب إدمانهم على هواتفهم الذكية، وهذا الرقم المخيف هو مؤشر كبير على خطر الهواتف الذكية على الحياة الجنسية والعاطفية!(٣)

٨- يصاب الكثير من الأشخاص بحالة من التوتر والقلق عند فقدان هواتفهم الذكية أكثر من قلقلهم في حال عدم القدرة على الاطمئنان على شريك الحياة!(٤)

٩- **٥٣**٪ من المستخدمين يتفقدون هواتفهم الذكية فور الاستيقاظ من النوم.

١٠- **٧٥**٪ من المستخدمين يتصفحون الإنترنت ويجرون محادثات نصية مع أشخاص آخرين أثناء حديثهم مع الشريك!

١١- **٦٦**٪ من المستخدمين يصابون بالتوتر والذعر والغضب في حال عدم قدرتهم على الوصول إلى هواتفهم.

١٢- رصدت دراسة (كريستيان مونتاج)(٥) تراجعاً في إنتاجية الموظفين وقدرتهم على العمل؛ وهذا دليل على تأثير الهواتف الذكية على الإنتاجية والإنجاز!

وأشارت جامعة "King University" في تقرير عن إدمان الهواتف الذكية إلى النتائج التالية:

١٣- يلمس المستخدمون هواتفهم بمعدل **٢٦١٧** مرة في اليوم.

---

(١) حسب تحليل موقع "Gartner" في فبراير من عام **٢٠١٧** لأرقام مبيعات الهواتف الذكية حول العالم في عام **٢٠١٦**.

(٢) وفقاً لدراسة أجرتها شركة تطوير البرمجيات "RescueTime":

(٣) وفقاً لدراسة حديثة حول المخاطر الصحية التي يسببها إدمان الهواتف الذكية.

(٤) وفقاً لدراسة نشرها موقع مترو البريطاني حول هوس الهواتف الذكية عند الناس.

(٥) أستاذ علم النفس في جامعة "أولم" الألمانية، أجرى الدراسة على **٢٦٢** موظفاً من مستخدمي الهواتف الذكية: نشرت في دورية "تقارير السلوك الإدماني" في أمستردام.

١٤- ١٠٪ من المستخدمين شديدي الإدمان على الهواتف الذكية، يلمسون هواتفهم **٥٤٢٧** مرة في اليوم!

١٥- يقضي الأمريكيون أكثر من **٥** ساعات يومياً في تصفح هواتفهم.

١٦- ٥٠٪ من المراهقين والشباب اعترفوا بإدمانهم على هواتفهم الذكية.

١٧- ٥٩٪ من أهالي هؤلاء المراهقين والشباب قالوا أنهم يعتقدون أن أبناءهم مدمنون على استخدام الهواتف الذكية.

ووفقاً لتقرير نشره موقع "New York Times":

١٨- ٤٩٪ من المستخدمين اعترفوا أنهم لا يمكنهم العيش دون هواتفهم الذكية!

١٩- شخص من بين كل ثلاثة أشخاص اختار أن يتخلى عن ممارسة الجنس بدلاً من التخلي عن هاتفه الذكي!

حسب بيان تصويري (إنفوجرافيك) نشره موقع "Daily Infographic" في عام **٢٠١٧** تحت عنوان "إحصائيات مرعبة حول إدمان الهاتف الذكي":

٢٠- ٤٠٪ هي نسبة الأشخاص الذين يستخدمون الهواتف الذكية في دورات المياه.

٢١- ١٢٪ من البالغين يستخدمون هواتفهم خلال الاستحمام.

٢٢- شخص من كل **٥** أشخاص بين عمر **١٨** و**٣٤** عاماً اعترفوا باستخدام الهاتف الذكي خلال ممارسة الجنس!

٢٣- ٥٦٪ هي نسبة الأشخاص الذين يتفقدون هواتفهم قبل النوم.

٢٤- ٦١٪ من المستخدمين ينامون وهواتفهم تحت وسائدهم أو بجانب السرير، دون إطفائها.

٢٥- ٧٧٪ من المراهقين والأهالي تجادلوا حول استخدام الهواتف الذكية.

٢٦- ٥٠٪ من المستخدمين يشعرون بالانزعاج والتوتر عند نسيان هواتفهم في المنزل.

٢٧- ٤٤٪ من المستخدمين يتفقدون رسائل البريد الإلكتروني الخاصة بالعمل على هواتفهم يومياً خلال الإجازة.

٢٨- ٢٦٪ من حوادث السير سببها استخدام الهواتف الذكية خلال قيادة السيارة.

٢٩- ٥٦٪ من الأهالي يتفقدون هواتفهم خلال قيادة السيارة.

٣٠- ٧٥٪ من المستخدمين اعترفوا أنهم أرسلوا رسالة نصية واحدة على الأقل خلال القيادة.

إحصائيات ومعلومات عن استخدام المراهقين للهواتف الذكية:

في دراسة أجرتها جامعة ميرلاند، وشملت طلاباً من **١٠** دول حول العالم، اكتشف الباحثون أن:

١- معظم الطلاب عانوا من قلق وتوتر شديدين عندما حُرموا من هواتفهم الذكية لمدة **٢٤** ساعة**!**

وفي دراسة أخرى شملت **٢٥٠٠** طالباً جامعياً:

٢- اعترف **٦٠**٪ من الطلاب بأنهم مدمنون على هواتفهم الذكية.

في عام **٢٠١٦**، نشر موقع "Huffington Post" تقريراً عن مشكلة إدمان المراهقات على الهواتف الذكية، جاء فيه:

٣- نسبة المراهقات اللواتي يملكن هواتف ذكية هي **٧٠**٪، مع قدرة كاملة على الوصول إلى الإنترنت.

٤- معظم المراهقات يستخدمن هواتفهن الذكية في جميع الأوقات؛ في المدرسة، في السرير وقت النوم، في دورة المياه، على مائدة الطعام، خلال حديثك معهن، في وقت الدراسة، والفراغ.... إلخ.

٥- مفاهيم شعبية الطالبات انتقلت الآن إلى العالم الافتراضي (على الإنترنت)؛ فأصبحت التعليقات على الصور ونسبة الإعجاب (Like) على المنشورات تحدد مدى شعبية الطالبة وإعجاب الآخرين بها. حتى أن الفتيات اللواتي لا يحصلن على كمية كافية من التفاعل على منشوراتهن، قد يتعرضن لمشاكل التنمر والسخرية والانتقاد.

ووفقاً لمقال نشره موقع "Elephant Journal" عن إحصائيات إدمان الهواتف الذكية عند المراهقين:

٦- نسبة إدمان المراهقين على الهواتف الذكية هي **٥٠**٪ حسب اعتراف المراهقين أنفسهم.

٧- **٥٩**٪ من الأهالي يشعرون أن أبناءهم مدمنون على الهواتف الذكية.

٨- **٧٧**٪ من الأهالي يقولون أن أبناءهم المراهقين منشغلون دائماً بهواتفهم ولا يعيرونهم اهتماماً خلال وجودهم معاً.

٩- **٩٢**٪ من المراهقين يستخدمون الإنترنت يومياً، و**٢٤**٪ يتواجدون على الإنترنت (أونلاين) بشكل غير منقطع.

ونشر موقع "Fox News" مقالاً يحتوي على مجموعة من نتائج البحوث والدراسات حول سوء استخدام المراهقين للهواتف الذكية، ومدى إدمانهم عليها، وجاء فيه:

١٠- المراهقون الذين يقضون على هواتفهم الذكية **٥** ساعات أو أكثر يومياً، معرضون أكثر من غيرهم للإصابة بأي عامل من العوامل المحفزة على الانتحار بنسبة **٧١**٪، مثل مشكلة الاكتئاب والأفكار الانتحارية.

١١- المراهقون في عام **٢٠١٧**، مقارنة بالمراهقين في فترة السبعينات والثمانينات والتسعينات، يأخذون وقتاً أطول للدخول إلى عالم الكبار، سواء من ناحية المتعة أو تحمل المسؤولية. وأحد الأسباب هو غرقهم في عالمهم الافتراضي وانشغالهم بالأنشطة المختلفة على الإنترنت (أونلاين) باستخدام هواتفهم الذكية، كالألعاب وشبكات التواصل الاجتماعي والواتس أب وغيرها.

١٢- من عام **٢٠١٠** إلى عام **٢٠١٦**، **٣٢**٪ فقط من طلاب الصف الثامن عملوا للحصول على المال، بينما كانت النسبة **٦٣**٪ في بداية التسعينات.

١٣- **٣٢**٪ من الأطفال والمراهقين يشعرون أن أهلهم منشغلون دوماً في هواتفهم.

إحصائيات أخرى نشرها موقع "Newport Academy":

١٤- **٧٢**٪ من المراهقين يشعرون برغبة ملحة وعاجلة للرد على الرسائل التي تصلهم مباشرة.

١٥- **٤٤**٪ من المراهقين يعتقدون أنهم يقضون وقتاً مبالغاً به على هواتفهم.

نسبة المراهقين الذين يستخدمون هواتفهم على مائدة الطعام هي **١٦**- **٤٤**٪.

١٧- **٦١**٪ من الطلاب يقولون أن الهواتف الذكية لها تأثير سلبي على أدائهم الدراسي.

١٨- **٥٢**٪ من المراهقين يجرون اتصالات هاتفية خلال قيادة السيارة.

١٩- **٣٢**٪ من المراهقين يرسلون رسائل نصية خلال قيادة السيارة.

٢٠- **٢٥**٪ من المراهقين يجيبون على رسالة نصية واحدة على الأقل في كل مرة يقودون فيها السيارة.

نسبة الحوادث القاتلة بين المراهقين بسبب الانشغال بالهواتف الذكية هي **٢١**- **٢١**٪.

٢٢- **٩٤**٪ من المراهقين يعترفون بخطر تبادل الرسائل النصية خلال القيادة.

٢٣- التشتت وعدم الانتباه هو العامل الرئيسي في **٥٨**٪ من حوادث السيارات التي يقودها المراهقون.

٢٤- السائقون المراهقون معرضون للحوادث خلال تبادل الرسائل النصية بمقدار يزيد ما نسبته **٤٠٠**٪ عن الكبار.

٢٥- ٧٧٪ من المراهقين يعترفون أنهم يتبادلون الرسائل النصية والتغريدات في وقت النوم.

٢٦- ٢١٪ من المراهقين يقولون أنهم يستيقظون كلما وصلتهم رسالة على هواتفهم خلال النوم.

٢٧- ٦٦٪ من المراهقين يقولون أن الرسائل الليلية التي يستيقظون عليها لها أثر سلبي على نومهم.

لا شك بعد الإحصائيات والدراسات المخيفة المذكورة أعلاه أن أبناءنا يعانون من إدمان حقيقي على الهواتف الذكية، ولا تقتصر المشكلة عليهم وحدهم، فنحن مذنبون بالسماح لأنفسنا بالوقوع في نفس الفخ أيضاً.

استخدام الأطفال للهواتف الذكية.. سلاح ذو حدين:

ان الالعاب الالكترونية مثل اى شئ له فوائده وأضراره علينا و من الأفضل أن تظل الالعاب الالكترونية مجرد وقت للتسلية و لا تتحول إلى إدمان. وبالرغم من السلبيات العديدة للألعاب الإلكترونية إلّا أنّ لكل شيء سلاحا ذا حدّين، ومن فوائد الألعاب الإلكترونية انها ترفع مستوى التّركيز لدى من يلعبها ورفع كفاءة الذاكرة والملاحظة وتنمى مهارات عديدة كمهارة الطّباعة، والكتابة، والبحث عن المعلومات، ومهارة اكتساب لغاتٍ أجنبية جديدة، بالإضافة إلى مهارات حلّ المشكلات التي تواجههم، ومهارات التّفكير الناقد وتساعدُ الطّفل على التّخطيط والابتكار؛ إذ إنّ معظم هذه الألعاب تعتمدُ على خطواتٍ واستراتيجيات معيّنة للوصول للهدف.

أن الافراد الذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب والاثارة والمتعة التي يشعر بها الاشخاص الذين يمارسونها. كما أشار التقرير كذلك إلى أن هناك قلة في البحوث التي أجريت بهدف التعرف على فهم وتحديد العوامل والعناصر التي تدفع اللاعبين لممارسة الألعاب الإلكترونية ومعرفة الاثار الايجابية والسلبية المترتبة على اللاعبين من وجهة نظرهم.

في السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث

أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

والألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات.

أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر اللاعب قد تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية، فالطفل يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى الفوز، فالملاحظ أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا تنمو في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتسأل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثراتها على لاعبيها.



لا ينكر عاقل أن الهواتف الذكية أصبحت الآن تلعب دورا كبيرا في حياة الناس، فقد أصبحت وسيلة للتواصل الاجتماعي والترفيه والمعرفة، ونتيجة لذلك أصبحت تنتشر بين الأطفال والمراهقين بشكل لافت، وزادت المدة التي يمضونها مع تلك الأجهزة الأمر الذي دفع كثيرا من الأخصائيين وولاة الأمور لدق ناقوس الخطر من

الآثار السلبية التي قد تترتب على هذا الاستخدام مطالبين بتقنينه.

ولا يخفي خبراء تربويون واجتماعيون تأييدهم للاستخدام المقنن لهذه الهواتف، ويتحدثون عن فوائد ذلك، إلا أنهم يحذرون في الوقت ذاته من الاستخدام المفرط له، وآثاره السلبية على تركيبة الطفل النفسية والاجتماعية وصولا لتسببه بأمراض نفسية وحتى عضوية.

وتكشف دراسة أجرتها مؤسسة دوكمو اليابانية المتخصصة بهذا النوع من الدراسات أن آخر مسح أجرته عام **٢٠١١** على أطفال تتراوح أعمارهم بين **٨** و**١٨** عاما، وأولياء أمور في خمس دول (اليابان ومصر والهند وتشيلي وباراغواي) أظهر أن **٧٠**٪ من الأطفال الذين شملتهم الدراسة يمتلكون هواتف نقالة مستقلة عن ذويهم.[١]

وأظهرت أيضا أن لا علاقة لدخل الأسر ومستواها الاجتماعي بامتلاك الأطفال الهواتف الذكية، وأن أكثر ما يستخدمه الأطفال بالهواتف هو الكاميرات بنسبة **٥١**٪، ومشغل الموسيقى **٤٤**٪، ومشغلات أفلام الفيديو **٢٦**٪، وأن الأطفال يستخدمون تطبيقات ووظائف هذه الهواتف بنسبة أعلى بكثير من آبائهم.

وعن علاقة الإنترنت بهذه الهواتف، بينت الدراسة أن **٤٠**٪ من الأطفال يستخدمونه من خلال هواتفهم مرة واحدة يوميا على الأقل، والأكثر استخداما من قبل الأطفال هي شبكات التواصل الاجتماعي بنسبة **٧٣**٪، وهي أعلى بكثير من أولياء أمورهم الذين تبلغ نسبة استخدامهم الهواتف للدخول لهذه الشبكات **٤٣**٪ فقط.

الدراسة خلصت إلى أن هناك علاقة طردية بين استخدام الأطفال الهواتف الذكية وقلق أولياء أمورهم، حيث بينت أن ما بين **٧٠**٪ و**٨٠**٪ من الآباء يشعرون بالقلق الدائم من استخدام أطفالهم للهواتف الذكية، إما لجهة الإفراط بالاستخدام، أو المحتوى أو الكلف المترتبة على هذا الاستخدام.

في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك.

---

(١) محمد النجار-عمان، استخدام الأطفال للهواتف الذكية.. فوائد ومحاذير،الجزيرة نت، **٢٠/٢/٢٠١٤**:
https://www.aljazeera.net/news/scienceandtechnology/

أصبحت الهواتف الذكية جزءا لا يتجزأ من حياة كل منا في الوقت الحالي، حتى الأطفال والشباب في مرحلة المراهقة، إذ لا يقتصر استخدامها على إجراء المكالمات الهاتفية فحسب، وإنما تستخدم أيضا لتصفح الإنترنت والدردشة واللعب.أظهرت دراسة أميركية أن اثنين من كل خمسة أطفال دون سن العامين استخدموا أجهزة متنقلة، سواء أكانت حاسوبا لوحيا أم هاتفا ذكيا أم أي جهاز آخر مشابها، في حين كانت تلك النسبة لا تتجاوز طفلا من كل عشرة عام ٢٠١١.

وفي آخر عامين (٢٠١٩ -٢٠٢٠) انتشر ظهور تطبيق "تيك توك" (TikTok) بشكل لافت، وقد حذر الأهالي من وقوعه بأيدي أطفالهم بسبب مقطع انتحار انتشر في أيلول عام ٢٠٢٠، ويحاول تطبيق "تيك توك" (TikTok) إزالة مقاطع الفيديو الرسومية المنتشرة على التطبيق، التي تظهر رجلا يطلق النار على نفسه بمسدس، وحظر حسابات الأشخاص الذين يعيدون تحميل المقطع.



وأكد ممثل "تيك توك" لموقع "ذي فيرج" (The Verge) المتخصص بشؤون التقنية، أن "مقطع الانتحار" بدأ بالانتشار ليلة ٢٠٢٠/٩/٧.وظهرت هذه الأنواع من مقاطع الفيديو على مواقع أخرى في، بما في ذلك "فيسبوك" و"إنستغرام" (Instagram) و"ريدديت" (Reddit).

ونظرا لأن مقاطع فيديو "تيك توك" تظهر في موجز رئيسي واحد -يُعرف باسم صفحة "من أجلك" (For You)- التي يتصفحها الأشخاص، فقد يكون من الصعب تجنب اللقطات. وقد يفسر ذلك سبب محاولة مجتمع "تيك توك" توخي مزيد من اليقظة بشأن تحذير الآخرين من الصور الموجودة في الفيديو.

بدأت التحذيرات أيضا في الظهور على "إنستغرام" حيث يُتداول مقطع الفيديو هناك أيضا، وتحدث الآباء على مواقع مثل "تويتر" (Twitter) عن أطفالهم ومراهقيهم الذين شاهدوا الفيديو، والتأثيرات التي سيخلفها في نفسياتهم.

وقال المتحدث باسم التطبيق: "إذا كان أي شخص في مجتمعنا يعاني من أفكار الانتحار أو يشعر بالقلق بشأن شخص ما، فنحن نشجعه على طلب الدعم، ونوفر الوصول إلى الخطوط الساخنة مباشرة من تطبيقنا وفي مركز الأمان لدينا".

كما حذرت مجموعة القراصنة المعروفة باسم "أنونيموس" (Anonymous) من خلال حسابها علي تويتر الجمهور من المخاوف الأمنية للتطبيق الصيني الشهير تيك توك (TikTok).

ومع بداية القرن الحالي تطورت الألعاب الإلكترونية بطريقة متلاحقة وسريعة، وأصبحت جزء من يوميات وأوقات الأطفال والمراهقين، وأصبحوا معها متفاعلين نشطاء، لهم مشاركة فعالة ودور حقيقي في إدارتها، ومن أمثلة الألعاب الشهيرة حاليا.(Fortnite) و (pubg)

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين وانجذابهم نحوها وانغماسهم في ذلك العالم الافتراضي أثار اهتمام المختصين في مجال السلوك الإنساني والاجتماعي والنفسي، فقامت دراسات عديدة حول الآثار النفسية والجسدية على الأطفال، والاطلاع على الجوانب الإيجابية والسلبية لتلك العلاقة القوية بين الطرفين، الطفل واللعبة.

بعض النصائح التي تعزز الإيجابيات وتقلل من السلبيات:

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على الأطفال. فعلى سبيل المثال نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

- الاستخدام المقنن لاستخدام الهواتف ما بين ساعة وساعتين يوميا على الأكثر.
- تجنب الاستمرار في الجلوس لفترة طويلة يكون فيها الشخص مضطراً لتثبيت الرقبة في اتجاه واحد، مثل استخدام الجوال أو القراءة أو الكتابة أو مشاهدة التلفاز.
- ضرورة تعديل وضعية جلوس الشخص والاستراحة كل خمس عشرة دقيقة على الأقل، مع ضرورة المحافظة على وضع الرأس مستقيماً مع العمود الفقري أثناء الجلوس، لأنه كلما زاد زحف الرأس للأمام بمقدار بوصة واحدة (٢.٥ سم) معناه زيادة الضغوط على فقرات الرقبة السفلي بمقدار وزن الرأس، لذا يجب أن يكون المكتب قريباً من الشخص وارتفاعه مناسباً، بحيث يمنع انحناء الرقبة.
- لا شك في أن بعض الأجهزة تنمي قدرة الطفل على تحليل المعلومات وتحسين الوعي والإدراك والتفكير بصورة أفضل، وتخلق لديه ثقافة البحث العلمي والإبداعي وتفتح مداركه

وتوصله بالعالم من حوله وتنمي مخيلة الطفل، إلا أن قضاء فترات طويلة تجعل دوره غير فاعل في الأسرة، إذ إنه لا يشاركها ولا يتفاعل معها، وبالتالي تضعف علاقته بمفهوم الأسرة، لذا يجب مراقبة ما يشاهدونه على هذه الأجهزة.(١)

- إجراء دراسات وبحوث حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وكيفية استخدامها بشكل صحيح لتعظيم فوائدها والتقليل من أضرارها، وأن تقدم نتائج هذه الدراسات من خلال وسائل الإعلام بحيث يكون لدى الأسرة وعي بهذه الإيجابيات والسلبيات قبل شراها.

لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي.

فوائد الألعاب الإلكترونية

لم يعد الإقبال على ألعاب الفيديو مقتصرا على التسلية بعد أن بدأت شركات البرمجة تطور ألعاباً مختلفة للجنود والطيارين ورجال الشرطة والأطباء من أجل أهداف تعليمية، إلى جانب ما فيها من تسلية.

فالجنود يستخدمونها للتدريب على قيادة الدبابات، ورجال الشرطة يستخدمونها لتعلم التخطيط لمواجهة الكوارث، والمدخنون يستخدمونها للتوقف عن التدخين.



أصبحت المتعة مقترنة بالفائدة وأصبح استخدام هذه الألعاب ذا فائدة حقيقية من حيث سرعة وصول المعلومة

يقول تورستن أونغر -من الاتحاد الألماني لصناعة ألعاب الكمبيوتر- إن "الألعاب الجادة هي أنشطة تعليمية توفر معلومات أو تختبر معلومات المستخدم وتتيح للناس ممارسة أو تجربة عمليات معينة".

ويضيف أونغر أن "الألعاب تزيد دوافع التعلم. والتجارب الناجحة يكون لها تأثير إيجابي على دوافع التعلم".

---

(١) المصدر: دبي-،البيان، ٢٠ يناير ٢٠١٩: https://www.albayan.ae/health

وبحسب أونغر فإنه في أغلب الحالات يصعب التمييز بين هذه الألعاب الرسمية والألعاب التجارية التي تطرحها الشركات في الأسواق.

فعلى الرغم من أضرارها الكبيرة، إلا أن الألعاب الإلكترونية لا تخلو من فوائد وإيجابيات، ولكن شريطة اتباع طرق صحيحة في التعامل مع هذه الألعاب، واختيار الأنواع المناسبة منها، فهناك ألعاب تساهم في تنمية مهارات الطفل وتطويرها، وترفع مستوى الذكاء والثقافة لديه، كما تساعده في زيادة تحصيله العلمي، وتعوّده على التحلّي بالصبر، ومحاولة البحث عن الحلول لمشكلاته دائماً، دون أن ييأس أو يستسلم إلى أن يجدها، ما يجد الأهالي الكثير من الصعوبات لتعليمها لأطفالهم، لا سيما أنها من أهم الأمور التي يجب أن يتعلمها ويمارسها الصغار والكبار في حياتهم العملية.

كما تكوّن بعض الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال روح التحدي والإرادة والتصميم على النجاح، وخوض المنافسات، وفي بعض الأحيان تساعد هذه الألعاب الأطفال على التحلي بالروح الرياضية، ولكن مع الإصرار على تكثيف محاولاته للوصول إلى أفضل النتائج.

بالإضافة إلى خلق نوع من التوقع واستباق الأحداث، واتخاذ احتياطاته وإجراءاته اللازمة، ومحاولة أساليب الهجوم والدفاع، والاستعداد لكافة الاحتمالات، والتعامل معها على هذا الأساس، مما يجعل من الأطفال أكثر جاهزية وقدرة على مواجهة المواقف المختلفة.

"نوعية الألعاب الإلكترونية وطريقة استخدامها تلعب دوراً كبيراً في طريقة تأثيرها على الأطفال سلباً أو إيجاباً، فإن تم اختيار الألعاب المناسبة، وتمت ممارستها بالشكل الصحيح، من الممكن أن تنمي مهارات الطفل الإدراكية، وتحسن مستوى فهمه للأمور، وتمنحه القدرة على اتخاذ القرارات، بالإضافة لمنحه المفردات والتعابير والتي قد تكون بلغة الطفل الأصلية، أو تساعده في تعلم لغات أجنبية أخرى".[١]

ويُمكن حصر فوائد الألعاب الإلكترونية بما يلي:

الألعاب الإلكترونية تَزيد من الأداء المعرفي: تُشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالباً ما يكون لديهم أداء فكري مُرتفع، وكفاءة دراسية عالية، نسبةً إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب.

---

(١) فاطمة عتيق(عاملة في مجال الدعم النفسي في منظمة شفق الإنسانية): لموقع زيتون، ديسمبر ٢٣، ٢٠١٧.
https://www.zaitonmag.com/

الألعاب الإلكترونية تُحسن التناسق بين اليد والعين: إذ تتطلب أغلب ألعاب الفيديو بغض النظر عن موضوعها من اللاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسُق حركة اليد مع النظر.

الألعاب الإلكترونية تُحسن عملية اتخاذ القرار: حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على تطوير استراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يُساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع.

الألعاب الإلكترونية تُشجع على القراءة: فمن الممكن أن تُشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يَجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه ويُنمي مهارات القراءة الخاصة به.

الألعاب الإلكترونية تَشحذ التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية: حيث تتطلب هذه الألعاب وضع استراتيجيات للتمكُن من التقدم إلى المستويات التالية، وإنهاء اللعبة والفوز بها.

الألعاب الإلكترونية تَزيد الاهتمام بالتكنولوجيا: حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتَزيد من اهتمامهم بها.

الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المُهمشين في المجتمع: يَتمكن الأشخاص المُهمشين اجتماعياً من التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، ويتم تَقبُلهم تدريجياً بين الناس من خِلال الألعاب مُتعددة اللاعبين، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك.

الألعاب الإلكترونية تُستخدم كأدوات للتدريس: فقد قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الإلكترونية، إذ تُنمي المهارات الحياتية المختلفة وتُحسنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليمية تُصبح أكثر مُتعة. حيث إن الألعاب الإلكترونية تُساهم بشكل كبير في صناعة بعض الوسائط الفنية، مثل الموسيقى والأفلام.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن معظم الدراسات تؤكد بان سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب

ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة،ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

الأضرار الدينية

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. والجدير بالذكر ان بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

الأضرار السلوكية والأمنية

أثبتت الأبحاث التي أجريت وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية . كما أثبتت معظم الدراسات

بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم. فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (٢٢٢) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل.

كما ذكرت دراسة أمريكية أن ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضا إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة اخرى أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثرعلى الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً). إن الاطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، أن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته. كما أن

الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

- الأضرار الصحية والبدنية:

أن الإفراط في استخدام هذه الأجهزة يصيب الطفل بخمول جسدي واضح، وضعف شديد في التركيز خاصة بين عمر الذكور في عمر ٨-١٢ سنة، والسبب في ذلك تلك

المشاهدات السريعة لمقاطع الصور التي تكون على الألعاب في هذه الأجهزة، الأمر الذي يؤدي إلى تخزينها في العقل الواعي واللاواعي عند الطفل ويستمر عقله باسترجاعها حتى بعدما يتوقف عن اللعب، مما قد يتسبب بتشتته وضعف تركيزه.



تشير حسني[١] أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها "أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى الخمس عشرة سنة الماضية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب، أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

وفي هذا الصدد أشارت منسي[٢] أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها: زيادة الوزن، وهشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل، وآلام باليدين، وأضرار بالعين، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل.

---

(١) حسني، إلهام،٢٠٠٧، ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط،ع:٨٥٥٩،ص ٣٤.

(٢) منسي، حسن، ٢٠١٢، الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة،)،(٧٩)، الجزء الثاني، مصر،ص ١٨٦.

لقد حذّر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرّضهم إلى مخاطر إصابات قد تنتهي إلى إعاقتهم، أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف ويشيرون في هذا الصدد إلى أن هذه الإصابات تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الكومبيوتر. ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرًا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات صرع لدى الأطفال.

نشرت ديلي تلغراف أن الأطفال الذين يداومون على ألعاب الفيديو ويستخدمون الهواتف النقالة بانتظام في خطر عظيم للإصابة بآلام في أصابعهم.

كما حذر العلماء من الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية من قبل الأطفال، لاحتمال ارتباطه بالإصابة بـ"مرض ارتعاش الأذرع والأكف". كما طالب الباحثون بضرورة كتابة تحذيرات على مثل هذا النوع من الألعاب من نوع التحذيرات المكتوبة على علب السجائر، وضرورة تقنين إنتاجها وتحديد نسب اهتزاز معينة، خصوصا مع ازدياد عدد الأطفال الذين يستخدمونها.

وقد أشار العلماء خلال فترة انتشار ألعاب الكومبيوتر، بظهور مجموعة جديدة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، والجلوس لساعات عديدة أمام الكمبيوتر يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة. كما تشير الأبحاث العلمية إلي أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة ألعاب الكومبيوتر مما يزيد من فرص إجهادها، إضافة إلى أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من شاشات الكومبيوتر، تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين والجفاف والحكة وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.[١]

(١) أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل، الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟!، مصدر سابق، ٢٠٠٣.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب. فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من **٢٠٠٠** طالب تتراوح أعمارهم بين **٩** سنوات و**١٨** سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من **٥٤** كيلو جرامًا إلى **٦٠** كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي **١٠** سنوات في عام **١٩٨٥** كانوا قادرين على الركض لمسافة **١.٦** كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز **٨.١٤** دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

ويعزى أسباب السمنة لدى الأطفال لعدد من العوامل والأسباب منها على سبيل المثال عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنية، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة.

أن أحد أخطر الأمراض التي تصيب الأطفال بسبب الاستخدام الخاطئ لهذه الهواتف هو "التوحد الوظيفي" والناتج عن تعلق الطفل بعالم افتراضي وانعزاله عن محيطه الاجتماعي خاصة في حالات الآباء والأمهات العاملين وكثيري الغياب عن المنزل، وترك الطفل نهبا للأجهزة التقنية الحديثة.وتعزز الانطوائية والعدوانية والعزلة لديهم وتتحول في ما بعد لأمراض نفسية، كما كشفت دراسة أن أكثر من **٥٠**٪ من السكان، الذين تتراوح أعمارهم بين **١٨** و**٤٤** عاماً، يعانون من آلام حادة في منطقة الرقبة والظهر، بسبب استخدامهم المتزايد لأجهزة الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية.[(١)]

---

(١) المصدر: دبي– عماد عبد الحميد، الألعاب الإلكترونية مخاطر نفسية واجتماعية وصحية تهدد الأطفال، البيان، ٢٠ يناير **٢٠١٩**https://www.albayan.ae/health

ومن الأعراض الشائعة آلام شديدة في الرقبة بسبب وجود شد عضلي كبير ما يقيد حركة الرقبة، وقد تكون في بعض الأحيان مزعجة وحادة وخاصة في عضلات الظهر العليا، وآلام في منطقة الكتف سببها أيضاً تشنج العضلات في تلك المنطقة، وقد تتفاقم هذه الآلام عند حدوث انقراص في فقرات الرقبة أو الظهر، ما يؤدي إلى ظهور أعراض عصبية تتلخص بمجموعة من الآلام في منطقة الانقراص وفي أسفل الذراع واليد.

إن العادات الخاطئة باستعمال الجوال أو الكمبيوتر أو النوم على البطن أو النوم على وسادة لا تحافظ على الانحناء الطبيعي للرقبة في وضع جيد، أو النوم على مجموعة من الوسائد العالية تؤدي إلى جعل الرقبة في وضع غير متزن، فتضطر عضلات الرقبة للعمل أثناء الليل لتثبيت ومنع عدم اتزان فقراتها، ما قد يؤدي إلى إحساس بالألم والتيبس في الصباح بمجرد القيام من النوم. وأفاد بأن الجلوس الخاطئ المستمر لساعات طويلة على المكتب أو الكمبيوتر أو قيادة السيارة له دور مهم في آلام الرقبة.

الوضع الطبيعي للطفل هو اللعب أو مشاهدة الرسوم المتحركة، ولكن ما نراه اليوم هو العكس تماماً فالطفل أصبح متعلقاً بأجهزة الهاتف النقال والآيباد، التي تضم كل التطبيقات التي يشملها الكمبيوتر أو اللاب توب لسهولة حملها في كل مكان، وللأسف نجد الأهل أحياناً هم المحفز الأساسي لإدمان أطفالهم على الوسائل التكنولوجية الحديثة، كونهم مشغولين طوال الوقت بهذه الأجهزة وبوسائل التواصل الاجتماعي.

وأوضحت أن التأثيرات السلبية لانشغال الأبناء بالآيباد والأجهزة الإلكترونية تتمثل في التأثيرات الصحية على الأعصاب والعين وضعف التحصيل الدراسي وانعكاساته على المستوى التعليمي، والتأتأة وعدم الاكتراث لمشاعر الآخرين، والعدوانية في السلوك تجاه إخوانه وزملائه، فضلاً عن ضعف الارتباط الديني.

كما أظهرت دراسة دانمركية (٢٠١٠)،أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها.

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية ٧٠٠ طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة متعمقة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون ١٪ من مجموع سكان أي دولة.

وأخيرا أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع، كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلايا المخ، وأنه كلما قلت مساحة شاشة التلفاز أو الحاسب زاد تركيز الشخص على الشاشة مما يرهق البصر ويسبب الصداع. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكئا وحال رقبته سيء، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة. وهذه الحالة متفشية في الوقت الحالي؛لذا لا بدّ من تغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، فمثلا يغير من الجلوس على الأرض إلى الكرسي ونحوها.

- الأضرار النفسية والاجتماعية:

تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط.. ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية.

يؤدي الإفراط في اللعب بألعاب الفيديو عند الأطفال إلى الاكتئاب والقلق، وتراجع الأداء بالمدرسة، وفق ما كشفت دراسة أميركية جديدة.

قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين وأيضاً الشباب لافتة النظر إلى ضرورة اتخاذ موقف منها.





أن الاستخدام المفرط لجميع الأجهزة الحديثة والذي يزيد على ساعة إلى ساعة ونصف الساعة يوميا يضعف من هذه القدرة النهائية في الجانب الذهني، كون هذه الأجهزة توفر له الخيال وبالتالي تشكل الصور الذهنية بطريقة آلية بغض النظر عن رغبة الطفل.

أما من الناحية الاجتماعية فإن الدراسات تدل على أن المهارات الاجتماعية تضعف وتصاب بالتراجع بما يقارب نسبة **٦٥٪** من الأصل الذي يجب أن تكون عليه بمرحلة الطفولة من سن خمس إلى عشر سنوات، ومن ذلك أن نسبة العدوانية الاجتماعية تزداد بشكل واضح، كون الطفل يشاهد هكذا مشاهدات وبالتالي يحاكيها ويسقطها على حياته.



من ناحية أخرى هناك أطفال على النقيض من ذلك يصابون بالخجل والانطوائية جراء عدم نمو المهارات الاجتماعية من الحديث والتواصل الاجتماعي الجسدي كالسلام باليد، ومن التواصل الاجتماعي الإيمائي كالابتسامة وغيرها.

تؤكد السعد[١] أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام، والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة. فبالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم. وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية، تبين أن **(٢٢٢)** لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل[٢].

---

(١) السعد، نورة، **٢٠٠٥**، الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، ع: **١٣٦٠٤**.

(٢) مي، **٢٠١٠**، سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية. منتدى الإعلام المدرسي بالإسكندرية.
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل يقضي ساعات مع هذه اللعبة غير متواصل مع الآخرين، وبالتالي يخلق منه طفلاً منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل، وتعلم الطفل المهارات الاجتماعية، والأدوار الاجتماعية التي سوف يتولاها مستقبلاً "أب، أم، مدرس... الخ، هذا فضلاً عن أنها تجعل الطفلً أنانيا لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تُثار المشكلات داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب؟ أو من يلعب؟[1]

أظهرت الدراسات أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه.

أثناء تصفح الإنترنت، يقوم الأطفال بتكوين صداقات والتّعرف إلى أشخاص جدد من خلال الشبكات الاجتماعيّة مثل الفايسبوك Facebook وغرفّ الدردشة Chatting room والمراسل الفوري (Instant Messenger) ، وأحيانا يتم إغراؤهم بالالتقاء. ويمكن للقاءات من هذا النّوع أن تهدّد سلامة الطفل. ومرتكبو الجرائم الجنسيّة والمتحرشون بالأطفال يستخدمون بشكل خاص غرف الدردشة والمنتديات وبرامج المراسلة الفوريّة لكسب ثقة الطفل ولترتيب لقاء وجها لوجه بهدف الاستغلال الجنسي.[2]

---

(١) أبو جراح، **١٤٢٥**هـ، طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار. مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة/ **١٤٢٥**المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض.

(٢) الدكتورة ندى عويجان،رئيسة المركز التربوي للبحوث والإنماء،سلامة الأطفال على الإنترنت– دراسة وطنية حول تأثير الإنترنت على الأطفال في لبنان،**٢٠١٢**.

- **الأضرار التربوية:**

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتًا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لا سيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ً ألعابا أقل عنفا، أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق.(١)

أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير (ما دون سن العاشرة) بهذه الألعاب، فإن ذلك يؤثر سلباً في درسته ونطاق تفكيره.(٢) كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة،وان ذهبوا، فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية. أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

أجرت اليابان على سبيل المثال تغييراً جذرياً في المناهج المتبعة في التربية المدرسية وحتى المنزلية من خلال وسائل الدعاية والاعلان التي تشرف عليها الحكومة اليابانية في توعية الاسرة من مخاطر تعلق الطفل بتلك الالعاب رغم احتجاج اصحاب الشركات المصنعة لها على دعاية حكومية من هذا النوع، لاسيما وان كل الابحاث توصلت إلى نتيجة واحدة هي أن الطفل يقع ضحية لها من خلال تحولهِ الى أبله(٣).

وفي هذا السياق يروي (أبو العينين، ٢٠١٠) أنه أثناء وجوده في أحد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ

---

(1) p423-429 (Anderson and Murphy, 2003)

(٢) الانباري، باسم، ٢٠١٠، نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٤/١/ ٢٥هـ. على الرابط:

alexmedia. forumsmotions.com/t150-topic //http:

(٣) عباس سبتي، دراسة " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج..حلول " بدولة الكويت، ٢٠١٣

لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، ومستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ومن سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، ٢٠٠٢) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

يؤدي سوء استخدام الإنترّنت على صعيد الدراسة إلى:

• إضاعة الوقت على حساب التّحصيل العلمي واللّهو عن الدراسة.
• التّقصير بقيام الأطفال بوظائفهم المدرسيّة.
• إبعاد الأطفال عن قراءة الكتب والمطالعة على اعتبار أن المطالعة الرقميّة أسهل من المطالعة الورقيّة.
• هدر الوقت على برامج التّسلية.
• فتح مجالات لثقافات قد لا تكون ملائمة مع العمر.
• عدم وقوف الأطفال على أخطاء قد يرتكبونها أثناء كتابتهم.
• استعمال خاطىء للمصطلحات والتّعابير في لغة التّواصل مع الآخرين إذ إن الأطفال يكتبون كما يتكلّمون ولا يتقنون اللّغة الصحيحة.
• اعتماد الطلبة على نصوص الإنترنت لتأليف موضوعٍ مدرسي أثناء امتحان ما.
• تأثير سلبي في مبادرات التّلميذ الّذي يستخدم الحاسوب لحل الوظائف المدرسيّة، عندئذ تقل الحيويّة للدرس، وتفقد ميزات الاعتماد على النّفس.
• تراجع في تحصيل الأولاد العلمي بسبب الجلوس الطويل أمام الحاسوب بهدف استخدام شبكة الإنترنت، حيث يأتون إلى صفوفهم في اليوم التّالي وهم غير قادرين على الاستيعاب والإصغاء بسبب النّعاس الشديد.

أضرار عامة

من المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الطفل بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها، والتي هي غالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية، ذلك أن نسبة كبيرة من العاب الأطفال الالكترونية هي أجنبية، وتحمل - بكل أسف - كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا.

لقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر (Patel)[١] أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لا تخطئها عين مراقب، ومنها تزايد طول الفترة التي يقضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال وللراشدين(ومنها الألعاب الإلكترونية)، وتعرضهم لأفلام حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غريبة عنا. أضف إلى ذلك شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون في طول فترات اللعب، وما ينجم عن هذا من اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية.

كل هذه الأضرار التي تصيب أطفالنا في الوقت الذي تحقق فيه الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة لهذه البرامج مكاسب هائلة؛ جراء تسويقها لمثل هذه الأجهزة وأسطوانات لعبها، فقد أعلنت شركة "سوني" اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات في عام (٢٠٠٢) أنه قد ارتفع أرباح مجموعتها بنسبة (١٠٨٪) إلى (٢,١٦مليار دولار) خلال سنتها المالية، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة (PlayStation 2)، وأيضا لعملية إعادة هيكلة قطاع الإلكترونيات في المجموعة، ومن هنا يتضح أننا نحن الخاسرون، نخسر أطفالنا وهم يربحون أموالنا.[٢]

لم يعد غريباً ان ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال. إنها لعبة العصر التي يفضلها الولد على الألعاب التقليدية التي طالما اعتاد أن يلعبها مع أقرانه الأطفال، لتطغى وتفرض نفسها عليها. وإذا كان اندفاع الطفل نحو ألعاب

---

(١) الريماوي، محمد، ٢٠١٠، برامج الأطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارات اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة: الواقع والمأمول. كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الأردني، الأردن.

(٢) جامعة الملك سعود،٢٠١٤.

الفيديو والكمبيوتر يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والدينية التي ينبغي الالتفات اليها.(١)

أشارت نتائج دراسة(٢) إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع.

وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال قي ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر في مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

أوضحت الدراسات العلمية أن كثرة استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى أكثر أهمية مثل الدراسة والتحصيل، بل إن بعض ألعاب الكومبيوتر تشجع على الانحرافات السلوكية الخطيرة التي قد يكتسبها الطفل من المشاهدة مثل انتشار العنف والعدوانية، حيث أثبتت الأبحاث أن الطفل الأقل ذكاء يفضل اختيار الألعاب العنيفة عن غيرها.(٣)

- **إضاعة الوقت** ارتبط لعب الألعاب الإلكترونية بإضاعة الوقت، حيث إن الوقت الذي يُمضيه اللاعب بلعب هذه الألعاب يَحل محل الأنشطة الأُخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت مع العائلة أو الأصدقاء، أو القيام بالمسؤوليات الدراسية، أو المشاركة في النشاطات الترفيهية كلعب كُرة القدم، أو قضاء الوقت في تطوير مهارة ما.

---

(١) أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل، الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟!، موقع اسلام ويب، ٢٠٠٣/٠١/٢٧ https://www.islamweb.net/ar/articles/9

(٢) ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، جامعة طيبة – كلية التربية، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلّد ١٠، العدد ١، ٢٠١٥.

(٣) أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل، مصدر سابق،٢٠٠٣.

– الإدمان على الإنترنت الإدمان على الإنترنت هو الاستخدام المرضي للشبكة الّذي يؤدي إلى اضطرابات في السلوك، وهي ظاهرة منتشرة لدى جميع المجتمعات في العالم بسبب توافر الهواتف الذكية والحواسيب والإنترنت في كل بيت تقريبا. ويتسبّب للمدمن بمشاكل صحيّة ونفسيّة منها اضطرابات في النّوم، تراجع في المستوى الأكاديمي، والعزلة الاجتماعيّة.

وهذا الإدمان قد يكون عاما، ومن أسبابه: الملل، الفراغ، الوحدة، والمغريات الكثيرة والمتنوعة الّتي

يوفرها الإنترنت، غير أنّه بشكل عام يطول مكونات معيّنة:

– الإدمان على الألعاب الألكترونية.

– الإدمان على مشاهدة المواد الإباحيّة.

– الإدمان على القمار.

– الإدمان على التّعارف والعلاقات من خلال الشبكات الاجتماعيّة، غرف الدردشة، مواقع التّعارف أو برامج الرسائل الفوريّة.

– الإدمان على التّحميل الزائد للمعلوّمات من الشبكة

توصيات في ضوء النتائج السابقة، تنوّه البحوث و الدراسات بضرورة ما يلي:

• ضرورة وضع برامج للتثقيف البيئي لسنوات الطفولة المبكرة.

تلعب المدرسة دوًار كبيراً في الإرشاد والتعريف بمخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية والوقاية منها خلال المناهج الدراسية وبرامج هادفة للتأثير على دوافع الأطفال والشباب ومواقفهم فيما يخص استعمال هذه الألعاب ويتطلب ذلك خبرات ومهارات تطوير الثقة بالنفس والتعلق بالقيم العليا التي توضح أهمية احترامهم لأجسامهم وعقولهم وأهمية الحياة الصحية السليمة، وكما يتطلب ذلك وإتباع نهج تعليمية مبرمجة وبرامج صحية ونفسية يكون هدفها الأساسي توعية الأطفال الشباب باهمية ومخاطر الألعاب الإلكترونية.

• لابد أن تحتوي الفصول الدراسية للأطفال على مواد تثقيف بيئي لتشجيع وتنمية المواقف البيئية لديهم، على أن يتم وضع ملصقات ومطويات عن الألعاب الإلكترونية.

• العمل على زيادة توعية المعلمين والمجتمع المحلي بفوائد واضرار تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

• إعادة النظر بمحتوى المناهج بما يتناسب والتوجه العالمي بجعل المتعلم محور العملية التعليمية وتدريبه على استخدام التكنولوجيا في عملية التعليم بشكل صحيح.

• تصميم الدروس بشكل يضمن فرصاً للتعلُّم بالألعاب سواء كانت هذه الدروس تُعطى وجهاً لوجه أم كانت تُقدّم عن بُعد (إلكترونياً).

• ضرورة الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال..

• ضرورة تفعيل دور الأسرة في مراقبة الأبناء وكيفية علاج أطفالهم المدمنين للألعاب الإلكترونية.

• توفير مصادر ومراجع ومواقع تعليمية ذات علاقة بالمناهج الدراسية للمدارس الحكومية والخاصة،وكذلك للتخصصات التي تطرحها الجامعات العربية مما ينمي مهارة البحث العلمي لدى الطلبة.

• يمكن للجامعة أن تؤدي دورها في علاج ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية والوقاية منها من خلال وظائفهاالمنوطة بها، حسبما حددها القانون الجامعات،فمن خلال وظيفة التدريس يتم دراسة مقرارت ومناهج دراسة تعالج هذه الظاهرة، وتوضيح أثارها الصحية والاجتماعية وغيرها، وكذلك من خلال وظيفة البحث العلمي يتم عمل أبحاث علمية متخصصة حول الألعاب الإلكترونية فضلا عن عمل الندوات العلمية والمؤتمرات العلمية السنوية لدراسة هذه الظاهرة دراسة علمية مستفيضة من كافة الجوانب المتعلقة بها،وكذلك تشجيع البحث العلمي عمل رسائل ماجستير ودكتوراه حول هذه الظاهرة. والاستفادة من تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الميدان التربوي؛ للتعرف على طبيعة الآثار التعليمية للانترنت عند الطلبة. وفتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم للموضوع من جوانب لم نتطرق إليها.

• غرس القيم الأصيلة والعادات والتقاليد السليمة المنبثقة من تعاليم الإسلام،وتفصيل ما ينتج من أضرار ومخاطر بسبب الألعاب الإلكترونية التي تؤثر في الفرد والأسرة والمجتمع.

• عمل مسابقات للأطفال والشباب بهدف تنمية هوايتهم بتزويد ثقافتهم وتشجيعهم، والاستفادة من تجربة وزارة الثقافة في الاردن (مسابقة موهبتي من بيتي عام ٢٠٢٠).



الفصل الخامس
خطورة الألعاب والتطبيقات والمواقع إلكترونية على أبنائنا

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الأردني رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا.(١)

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للأردن، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الأردن هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الأردن عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من "تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية وكذلك امريكا. والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الأردنيين بدل من شراء النسخة الأصلية.

---

(١) منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد ٥، ٢٢إلى ٢٩ أكتوبر ٢٠٠٦،ص ١٢.

وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات السوق الأردني فهناك "نينتندو" و"إيكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان.

فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير.

تنتشر بين كل فترة وأخرى تحديات وألعاب إلكترونية تميل إلى العنف، وتتسبب في عواقب وخيمة على صحة الأطفال والمراهقين الباحثين عن التسلية، مثل ألعاب "مريم" و"مومو" و" الحوت الأزرق "، وآخرها لعبة " كسارة الجمجمة "، التى انتشرت مؤخرا بين طلبة المدارس، وكادت تنهى حياة بعض الطلاب.

ألعاب وتطبيقات إلكترونية تقتل الأطفال والمراهقين.. تعرف عليها:





ألعاب وتطبيقات إلكترونية مجانية كثيرة انتشرت على شبكة الإنترنيت في السنوات الأخيرة، وجذبت اهتمام الأطفال والمراهقين من الباحثين عن التسلية والمتعة لكنها انتهت بهم إلى القتل والانتحار من خلال تعليمات افتراضية أثّرت بهم. فأصبحت الألعاب الإلكترونية تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار في الوطن العربي. ونتسعرض هنا أخطر الألعاب الإلكترونية والتحديات الخطيرة التي انتشرت في الآونة الأخيرة على السوشيال ميديا، والتى وقع المراهقون فريسة لها، ومن بين الألعاب التالية:

- **" كسارة الجمجمة "، أو "skull breaker"**،[1] هي من الألعاب الإلكترونية التي ظهرت مؤخرا في المدارس الأوروبية ولاقت شهرة واسعة، ووصلت لبعض المدارس المصرية، وتعتمد اللعبة على إقناع صديقين لثالث أنهما سيصوران مقطع فيديو أثناء القفز معا متجاورين، ويقفز الطفلان في البداية على يمين ويسار الفتى الأوسط، وما إن يأتي دور الأوسط ليقفز في الهواء، يركلان ساقيه فيفقد اتزانه ويسقط ليرتطم جسمه في الأرض بقوة ويقع للخلف. كما حذرت وزارة التربية والتعليم المصرية، من ممارسة مثل هذه الألعاب في المدارس وأصدرت كتابا دوريا لمديريات التعليم.[2]

- لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات (Grand Theft Auto 3):

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات والتي تختصر بتسمية جي تي أ (GTA 3)، ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA،وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام ٢٠٠١ وعالم (GTA 3) مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل "العراب "Le Parrain" والطريق المسدود.

وقد أثارت اللعبة في مجتمعنا العربي بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو وتستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.[3]

- تحليل لعبة "كونتر سترايك ١.٦(Counter Strike 1.6):

تعني "كونتر سترايك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة

---

(١) حرم الأزهر الشريف، لعبة " كسارة الجمجمة "، لأنها سلوك عدواني مرفوض ومحرم، موضحا في فتوى نشرها مركز الأزهر العالمي للفتوى الإلكترونية، أنه تم متابعة بعض الفيديوهات المصورة والمتداولة على صفحات مواقع التواصل الاجتماعي للعبة المعروفة على السوشيال ميديا باسم " كسارة الجمجمة.

(٢) إيمان فكري، بوابة الأهرام،١٩-٢-٢٠٢٠: http://gate.ahram.org.eg/Portal/51

(٣) أحمد فلاق، ص ٢٣٦.

عن طبعة مطورة للعبة (هالف لايف Half Life) التي أطلقت أول نسخة منها عام **١٩٩٩**، تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكره أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون متفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة بـ **٨٠٠** دولار أمريكي وهو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفي بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر رهينة أو يطلب منه متابعتها.[١]

إن هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لأقل من16 سنة)، إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد والأصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع. كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في إمكانية أن يختار اللاعب أن يكون إرهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الإرهابيين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة.[٢]

- تحليل لعبة "باربي" مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures):

تصنف لعبة "باربي، مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام **٢٠٠٢**. يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي" التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية "الجمال والأناقة والزينة" وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[٣]

---

(١) أحمد فلاق، مرجع سابق، ص **٢٣٣**.

(٢) أحمد فلاق، مرجع سابق، ص **٢٣٥**.

(٣) أحمد فلاق، مرجع سابق، ص **٢٤٤**.

- لعبة نداء الواجب (Call of duty):

السلاح والقتل أداة وغاية تتكرران في كل لعبة ،وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجدا في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقائه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الآخر، وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل أكبر قدر ممكن من أعدائه، أصبح جديرا بالحصول على سلاح أكثر تطورا، ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز وينتقل إلى المستوى الأعلى. ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف، وترسيخ قيم العداء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

لعبة "مومو":

تعتبر لعبة "مومو" من الألعاب الإلكترونية الخطيرة، لاعتبارها تهدد الأطفال وتقوم بتخويفهم، وتحرضهم على أشياء تضر أنفسهم وتزهق بأرواحهم، حيث تقوم فكرة اللعبة على إرسال رسائل تخويف وتهديد لمستخدمي تطبيق "وات ساب"، بأنها تعرف الكثير من المعلومات عنهم، خاصة وأنه يمكنها التحدث مع أي شخص في أي بلد بأي لغة مهما كانت، وأنها يمكنها أن تخفي هذا الشخص من العالم دون ترك أثر له، مما أثار رعب بين المستخدمين.

"مريم":

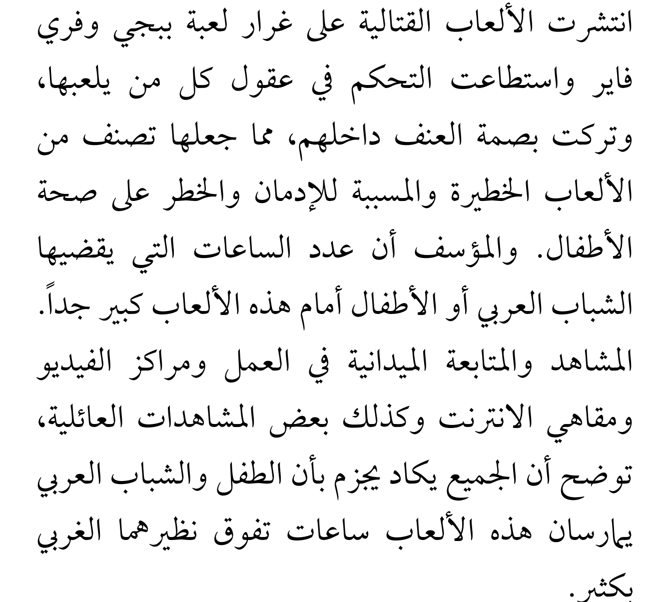
لم تختلف لعبة "مريم"، عن لعبة الحوت الأزرق كثيرا، حيث لاقت شهرة واسعة على مواقع التواصل الاجتماعي، وتقوم فكرة اللعبة على طفلة تدعى "مريم"، تاهت عن منزلها وعلى المشترك باللعبة أن يساعدها على العودة، وتتميز اللعبة بالإثارة عبر مؤثرات صوتية ومرئية تسيطر على المستخدمين، وتبث فيهم الرعب، لاسيما من فئة الأطفال، وتنشأ علاقة قوية بينهم وبين مريم تدفعهم لتنفيذ أوامرها.

تتخذ لعبة "مريم" طابعًا محليًا، فقد انتشرت في منطقة الخليج، وتسأل مريم في البداية أسئلة شخصية لتعرف تفاصيل حياة المشترك، وفي النهاية تحرض الشباب والأطفال على الانتحار ومن لم يفعل تهدده بإيذاء أهله مما يضطره إلى الاستجابة لأوامر تلك اللعبة الغامضة.

أضرار الألعاب الإلكترونية القتالية



نعيش في زمن التطور والهواتف الذكية، إذ أن الشباب العرب مثله كمثل بقية الشبان في العالم، يميل اغلبهم الى عالم التكنولوجيا الذي يخلق لهم عالم إفتراضي يستطعون العيش والإنغماس فيه و كل شاب من هذه الفئة يصنع لنفسه العالم الإفتراضي المفضل له فمنهم من هو مولع بمواقع التواصل الإجتماعي وغيرهم مولع بألعاب الفيديو و منهم من هو شغوف بالمطالعة والتعلم وعلى كل إنسان الحق في إختيار عالمه و شغفه.



انتشرت الألعاب القتالية على غرار لعبة ببجي وفري فاير واستطاعت التحكم في عقول كل من يلعبها، وتركت بصمة العنف داخلهم، مما جعلها تصنف من الألعاب الخطيرة والمسببة للإدمان والخطر على صحة الأطفال. والمؤسف أن عدد الساعات التي يقضيها الشباب العربي أو الأطفال أمام هذه الألعاب كبير جداً. المشاهد والمتابعة الميدانية في العمل ومراكز الفيديو ومقاهي الانترنت وكذلك بعض المشاهدات العائلية، توضح أن الجميع يكاد يجزم بأن الطفل والشباب العربي يمارسان هذه الألعاب ساعات تفوق نظيرهما الغربي بكثير.



لكننا في هذا الموضوع سننطرق الى أشهر الألعاب التي سببت الإدمان للأطفال والشباب.

١- لعبة ببجي (PUBG)

٢- لعبة الفري فاير (Free fire)

٣- لعبة فورت نايت

٤- لعبة الحوت الأزرق

٥- لعبة البوكيمون جو Pokémon Go

اضرار الألعاب القتالية:

دراسات حديثة:

١. دراسة العنزي (**٢٠١٩**): بعنوان "أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج".[١]

هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية. حيث تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من **٧٠** طالب. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: **٢.٧٣** من أصل **٤** من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة.

٢. دراسة مشري (**٢٠١٧**): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي".[٢]

هدفت الدراسة إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، حيث اختار الباحث عينة قصدية من **١٠٠** شخص من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي ذكورا وإناثا. واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من أولياء الأمور، كما أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأغلبهم يفضلون ألعاب

---

(١) العنزي، ناصر(**٢٠١٩**). أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج. دراسة ميدانية. السعودية. موقع صحيفة فلسطين بتاريخ **٢٠١٨/١٢/٦** من خلال الموقع: http://felesteen.ps/article/lbt-pubg-alqtl-sbylk-lthya

(**٢**) مشري،أميرة (**٢٠١٧**). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي. رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهدي- أم البواقي، الجزائر.

المغامرة، وأخيرا الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الافراط في استخدامها.

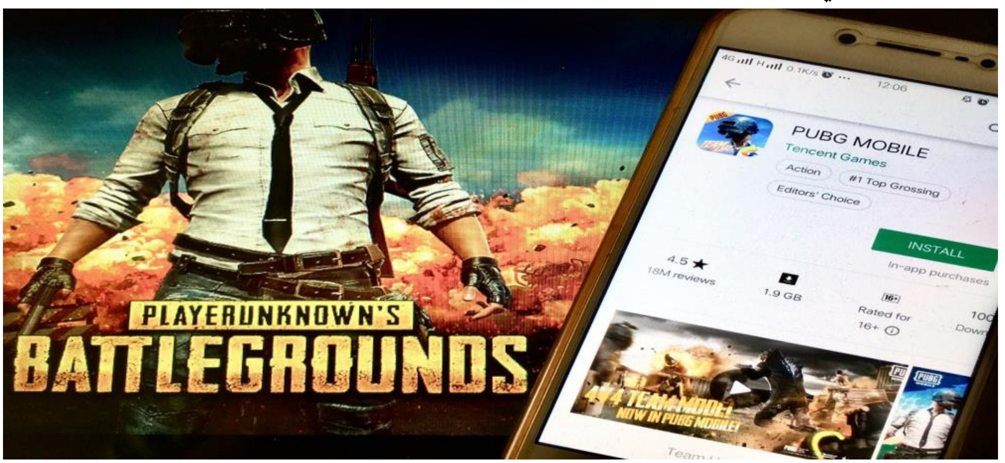
٣. دراسة الزيودي(**٢٠١٥**): بعنوان "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"[١]

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، حيث اختار الباحث عينة من **٣٣٦** معلم و **٥٠٠** ولي أمر طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة. واستخدم استبانتين كأداة للدراسة إحداهما لأولياء الأمور والأخرى للمعلمين. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج: المعلمون يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. وأوصت الدراسة بعدة توصيات منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

---

(١) الزيودي، ماجد (**٢٠١٥**). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد **١٠** العدد **١**، ص **١٥**- **٣١**.

أضرار لعبة ببجي PUBG



تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

وبهذا فقد هدفت دراسة حديثة (المدهون، **٢٠١٩**)(١) إلى تقصي ومعرفة أثر لعبة ببجي (PUBG) كأحد أنواع الألعاب الإلكترونية المنتشرة في قطاع غزة على تحصيل الطلبة في المدارس – بغض النظر عن تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطلبة وتأثيرها عليهم، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية هي منتوجات غريبة عن المجتمع العربي بشكل عام والمجتمع الفلسطيني بشكل خاص.

في حين أن الكثير من الدراسات بحثت في تأثير الألعاب الإلكترونية السلبي على حياة الشخص العملية والدراسية بحيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية ومدمني وسائل التقنية بشكل عام سواء الإنترنت وحتى الهواتف الذكية، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم قد يشعر بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب إيقاف ممارسته لتلك الوسيلة التقنية، وبالمقابل فإنه

---

(١) عبد المنعم ابراهيم اسماعيل المدهون، أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية، **٢٤/٠٦/٢٠١٩**

يشعر بنوع من النشوة حين يدخل المنزل أو يستيقظ من النوم ويعلم أنه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسة هوايته المفضلة، وسيشعر بنوع من العصبية إن حاول أحدهم تكليفه بأي شيء أثناء فترة الممارسة وقد يصل هذا لحد تأخره عن عمله أو تغيبه أحيانا بالإضافة إلى إهمال واجباته المدرسية أو التأخر في النوم لدرجة لا تمكنه من استيعاب ما يقال أثناء بقاءه في الفصل[1].

ولاحظ (الغفيلي، ١٤٣١ه) أيضا أثناء بحوثه حول وسائل التقنية المختلفة سواء الإنترنت أو الهواتف الذكية أو الألعاب الإلكترونية وغيرها أن هناك جوانب إيجابية وهناك جوانب سلبية لكل وسيلة من حيث تأثيرها على الفكر والعقيدة والأعراف والتقاليد، ولكنه لم يعثر على إيجابية واحدة تخدم الفكر والعقيدة فيما يخص الألعاب الإلكترونية.[2]

ما هي سلبيات لعبة ببجي ؟

لعبة الببجي PlayerUnknown's Battlegrounds : تختصر (PUBG) وتترجم إلى اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين، وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الإنترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ ٢٣ مارس ٢٠١٧، وهي متوفرة على أجهزة ويندوز، وإكس بوكس ون وصدرت نسختان في أوائل سنة ٢٠١٨ لمنصتي آي أو إس، وأندرويد من تطوير شركة تينسنت، والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية. تم تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة "بلوهول" على محرك أنريل إنجن ٤، و التي تحتوي على اللغة العربية.

تعتبر ببجي لعبة قتالية وانتقامية وعدوانية في نفس الوقت، فهي تجعل اللاعب يرى في القتال والعنف وسيلة وحيدة للنجاة والفوز، وتنمي الجانب الشرير والسيء لدى اللاعب وذلك لاحتوائها على العنف واستخدام الأسلحة النارية والأسلحة البيضاء.[3]

ينتهي الأمر بلاعبين ببجي إلى إضاعة حياتهم مع كل يوم يمر، وينتهي بهم المطاف إلى تحقيق نتائج في الحياة الوهمية وعدم تحقيق أيّ شيء يهم حقًا في الحياة الحقيقية.

---

(١) الغفيلي، فهد بن عبد العزيز(١٤٣١ هـ). من مأمنه يؤتى الحذر الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. مكتبة الملك فهد الوطنية. الرياض.ص ٣٨.

(٢) المصدر السابق نفسه، ص ١٩ – ٢٠

(٣) أسيل العتوم، ما هي أضرار لعبة ببجي PUBG؟، ٢٠٢٠، http://e3arabi.com/

ما هي سلبيات لعبة ببجي ؟

• تُنمي لعبة ببجي العنف عند اللاعبين بسبب تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية والبيضاء، ووضع هدف قتل اللاعبين الآخرين في عقولهم.

• تخلق اللعبة هوساً عند اللاعبين وتجعلهم يقضون ساعات طويلة خلف شاشة الكومبيوتر أو الهاتف المحمول ممّا يؤدي إلى حدوث الإدمان.

• تؤدي اللعبة إلى تراجع المستوى الدراسي عند الأطفال والمراهقين نتيجة تعلقهم باللعبة وعدم الاستغناء عنها للدراسة وتشتت انتباههم باللعبة.

• قد تؤدي هذه اللعبة إلى سلوك عدواني وعنيف في شخصية الأطفال والمراهقين نتيجة ما يتعرضون له من محتوى عنيف عبر اللعبة.

• من الممكن أن تُحول هذه اللعبة اللاعبين إلى مجرمين ارتكبوا جرائم قتل وشروع بالقتل.

• تجعل اللعبة اللاعب يصبح كسولاً، لأنها تؤدي إلى الجلوس في مكان وحيد واللعب لساعات طويلة وهذا ليس مفيدًا للصحة البدنية.

• يُؤثّر التحديق على شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول على بصر اللاعبين ويمنحهم الصداع ويجعلهم عرضة أكثر لآلام الظهر وغيرها من المشكلات الصحية.

• الإدمان على لعبة ببجي من الممكن أن يجعل اللاعبين يتوترون بسهولة أو يواجهوا مشكلات القلق في الأماكن العامة بسبب قلة التفاعل الاجتماعي والشعور بالوحدة، فهي تسبب حالة من العزلة الاجتماعية وعدم الرغبة في الاختلاط بالمجتمع، ولتفضيل اللاعبين الجلوس مع اللعبة على الجلوس مع الناس، ممّا يولد ما يُسمّى بالرهاب الإجتماعي.

• يُؤثّر إدمان ألعاب الفيديو كلعبة ببجي إلى حدوث اضطراب عقلي، فهذه الألعاب سبب الاكتئاب لدى العديد من الأشخاص.

• يجعل إدمان اللعبة لاعبها يتخلى تماما عن كل مسئولياته ويقضي كل وقته في اللعب ولا يشارك بأيّ شيء.

• لعبة ببجي تؤدي إلى حدوث تأثيرات سلبية على الدماغ وخلايا المخ، وفرط التركيز في اللعبة يؤدي إلى استنزاف طاقة خلايا المخ والدماغ

مخاطر واضرار لعبة الفري فاير (Free Fire)



من بين الألعاب الإلكترونية التي اشتهرت اليوم بشكل مخيف نجد لعبة "فري فاير" [١] التي شغلت الصغار والكبار وانتشر صيتها في مختلف أقطار العالم، ومن مخاطر واضرار لعبة فري فاير:

- يجدر بنا الإشارة أولا أن لعبة الفري فاير من بين الألعاب الممنوعة على الأطفال دون **١٦** سنة لكننا نجد أطفالنا دون ذلك السن يدمنون على مثل هذه الألعاب.
- من أخطارها ايضا الطابع العنيف فهذا النوع من الألعاب معروف بطابعها القتالي الذي يرتكز على غريزة حب البقاء لذلك يقع تأثير على الاعب لتزرع في داخله العنف و الكراهية تجاه الأخرين حتى أن مستخدمي هذه اللعبة يمكن أن ينعكس هذا الطابع على عالمهم الحقيقي ليصبح هناك تجسيد للعبة على أرض الواقع.
- خطر الإدمان الشديد بسبب قيام سياسة هذه الألعاب على جلب المستخدم و جعله يتعلق باللعبة لضمان إستمرارها لذلك يحل خطر الإدمان على الشباب و الأطفال مما يصل بهم الى ترك و اهمال واجباتهم المدرسية و الحياتية و الإنغماس على مثل هذه الألعاب، لذلك ندعوكم لعدم الإفراط و الى تقسيم الوقت و التغلب على الإدمان.
- يؤدي الإدمان على لعبة فري فاير الى العزلة.
- تسبب اللعبة الإرهاق و التعب من كثرة اللعب.

---

(١) صدرت اللعبة في شهر ديسمبر **٢٠١٧** من تصميم Garena في سنغافورة و تحمل على أكثر من **١٠٠** مليون تحميل على تطبيق البلايستور و حصلت على **٤.٦** نجمة و هي موجهة بالأساس الى المستخدمين أكثر من **١٦** سنة. أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للهاتف لسنة **٢٠١٩** نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت متجر " جوجل بلاي سنة **٢٠١٩**.

• اجهاد العين : التركيز المستمر واللعب لساعات متواصلة يؤدي الى تعب العينين.

• يسبب الادمان على لعبة فري فاير الإكتئاب و القلق، اضافة الى حالة من الغضب والتهييج عند المنع او عدم القدرة على اللعب.

هل لعبة فري فاير حرام؟

في حقيقة الأمر، ليس من اختصاصنا تحديد ان كانت لعبة فري فاير حرام ام لا. لكن بمجرد ان نفكر قليل سوف نكتشف ان اللعبة بها العديد من العيوب التي من الممكن ان تجعلها محرمة. كما نعلم ان الله سبحانه و تعالى يقول في آيته الكريمة: ﴿ وَلَا تُلْقُوا۟ بِأَيْدِيكُمْ إِلَى ٱلتَّهْلُكَةِ ﴾. فحاول تجنب التهلكة والابتعاد قدر الامكان عن مثل هذه الألعاب التي قد تؤدي بك الى عواقب وخيمة. وراجع للفائدة الفتوى موقع اسلام ويب : **١٨١٥٨٧**.[١]

هل فري فاير خطيرة؟

من مميزات هذه اللعبة أنها تتوفر على جميع الأجهزة الذكية تقريبا و تتميز بصغر حجمها و تلأمها مع خصائص الهواتف ذات القدرة الضعيفة و المتوسطة لتضمن للمستخدم تجربة رائدة في اللعب بغض النظر على جودة جهازه أو نوعه، إضافة الى روعة الجرافيك الخاص بها و تلائمها مع الأنترنات المتوسطة و انخفاض البينغ خاصة بعد التحديثات الأخيرة و اضافة السيرفرات الجديدة.

إن الملاحظ لمشاهد وصور لعبة " فري فاير " ورفيقاتها من ألعاب الفيديو الأخرى التي تلعب على شبكة الأنترنيت على المباشر، سيلاحظ أن الهدف من اللعبة هو القضاء على الأعداء والمجرمين قبل أن يتم القضاء عليه، وبالتالي هو استبطان لسلوك عدواني قد يولد في نفسية الطفل "العنف العدوانية " مع الآخر، وهو ما يفرض على الآباء وأولياء الأمور مراقبة أطفالهم وتحديد أوقات لعب أبنائهم حتى لا تسبب هاته الألعاب العنيفة آثارا جانبية على سلوكياتهم النفسية وكذا العقلية.

أن جيل اليوم أصبح مدمنا على الألعاب الالكترونية فهذه الموجة قد اجتاحت العالم ككل منذ بداية الألفية ليتخلى الطفل عن الألعاب الواقعية ككرة القدم و "الغميضة" و غيرها من وسائل الترفيه البسيطة شكلا والعميقة مضمونا وتربويا وصحيا وقد تم هجرها نحو عالم افتراضي ككل و بذلك يعيش طفل وشاب اليوم قطيعة مع واقعه المعيشي أي بمعنى تخلى عن

---

(١) موقع اسلام ويب: تاريخ النشر:الإثنين ١٠ شعبان ١٤٤٠ هـ - ١٥-٤-٢٠١٩ م
https://www.islamweb.net/ar/fatwa/181587

فضائه الواقعي وعلاقاته الاجتماعية والعائلية بالأساس وأصبح يدمن العالم الافتراضي ومن بين الالعاب الإفتراضِية الخطيرة "الفري فاير"

أن التنشئة الاجتماعية لها دور مباشر في تنامي هذه الظاهرة فتربية الطفل على العنف عبر الالعاب المقدمة له في فترة العيد مثلا منها الشماريخ أو الالعاب النارية أو المسدسات البلاستيكية و غيرها... من شأنها ان تجعل الطفل ينمو و في مخيلته العنف المستباح الذي سيتجسد في ما بعد في شكل لعبة "free fire." هذه اللعبة التي تشبع لدى اللاعب الجانب الغرائزي للطفل او الشاب اذ تغذي لديه غريزة الربح وغريزة الانتصار كما تنمي لديه غريزة الانتقام و حتى العنف والقتل وهكذا يجد نفسه أمام فضاء لتفريغ غرائزه بعيدا عن الرقابة المجتمعية أو القانونية.

تعددت المخاطر في هذه اللعبة ذلك أنها تعرض على اللاعب انواعا واسماء لأسلحة موجودة في الواقع وتدرب اللاعب على كيفية استخدامها في ساعات جوفاء كان يقضيها التلميذ أو الطالب بين الكتب في الماضي القريب، وقد اصبح الطفل اليوم يدمن الجلوس لعدة ساعات أمام هذه اللعبة ليعيش بذلك اغترابا اجتماعيا ونفسيا وتعليميا. والملاحظ أن هذه الالعاب ليست حكراً فقط على الطفل والمراهق بل كذلك يقبل عليها الشباب والنساء وفي العديد من الأحياء توجد مقاه تخصص فيها مساحات للعب و يعود ذلك لحالة الفراغ التي يعيشها التونسي عموما كذلك غياب وتقلص دور الثقافة و"بطحاء الحي" التي كانن سابقا تجمع الشباب والاطفال.[١]

ردود أفعال وتعليقات القراء:

خلال السنوات القليلة الماضية، لا تكاد الفضاءات العامة والخاصة في عامنا العربي تخلو من مشهد تجمّع عدد من المراهقين أو الشبان حول شاشات هواتفهم الذكية وسط أصوات أزيز الرصاص، مستعملين كل كلمات معاجم الحرب من أجل الوصول إلى هدف مشترك.

وعندما يتحول هذا المشهد إلى حدث متكرّر يمكن ملاحظته، فإنه يصبح الحديث عن ظاهرة وجب تناولها من مداخل عديدة ومتنوعة، ذلك ما حاولنا رصده من خلال تصريحات مختلفة لموقع البوصلة العربية.[٢]

---

(١) الشروق:لعبة خطيرة سرقت عقولهم ونهبت أموالهم.."الفري فاير"... تحطّم أبناءنا!، **١٦/٠٢/٢٠٢٠**

(٢) البوصلة العربية:

https://www.bawsalla.com/2018/12/Freefire.html?showComment4

- ابني عمره عشرة سنين تعلق باللعبة بشكل مفرط والان بعد ما اخذت منه التليفون بدأ يبكي بكاء هستيري وكأنه مدمن حشيش، لاحظت عزلته عن الناس وتفضيله البقاء وحيدا للعب عن الخروج معنا.

- أنا لا ألعب لعبة فري فاير لأني أظن أنها خطيرة وتأدي إلا الموت.

- هي مجرد لعبة كباقي الالعاب سوف تقتل صحيح لكن وسط لعبة لن تقتل شخص في الواقع تنتهي من اللعبة و تعود شخصا عاديا لماذا الكراهية و غرس العنف و القتل. فهي من افضل الطرق و اجملها في التعرف على الناس من بلدك و كامل انحاء الوطن العربي اضافة الى المتعة فيها وكذلك فهي تقوي شخصية الشخص و تبعث فيه الشجاعة ببثها الادرينالين فيه و ارعابه.لذلك لا فائدة من وصفها باللعبة الخطرة و العنيفة الخ..

- مدفن فري فاير وافتخر.

- فعلا هذه اللعبة دمرت حياة إبني **١٧** سنة و التي أصبحت كل حياته حتى في المدرسة ليل نهار يسهر معها حتى **٥** أو **٦** صباحا في عطلة الصيف ثم النوم حتى **٢** مساءا كرهت هذا الوضع و هذه السنة عنده بكالوريا و لا أدري كيف أتعامل معه لأن الوضع أصبح لا يطاق حتى أنه أحيانا يطلق المكروفون فنسمع صياحه مع أصدقائه في اللعب من مختلف فيفقد البيت الطمئنينة و الراحة خصوصا الأولاد الأقل منه. ماذا أفعل ؟

- هذه اللعبة من احقر واخطر الألعاب في العالم حيث أنها تسلب من الطفل طفولته ومن الشاب رجولته حيث انها تعيشه في عالم خيالي لا يمد للواقع بصلةهذه اللعبة تسببت بإتلاف عقول غالبية الاطفال والشباب حيث انها ابعدتهم عن دينهم وعن عبادتهموعن واجباتهم تجاه اهليهم وواجباتهم في مجال الدراسة ويا اخوان لاتستغربو ان هذة اللعبة حالة بين الابن والوالدين وولدة العقوق انصح وبشدة لكل انسان يقرأ هذا التعليق بأن يسرع في ابعاد الاطفال والشباب عن هذه الآفة وهاذا الشيطان المارس وفي النهاية لكم مني كل الاحترام.
ملحوظة من يقول انها لعبة جيدة بحب اقلك انها سيطرت على عقلك واسصغرته وشكرا.

- نسبة إدماني **١١**٪ أنا أراها لعبة لا أكثر

- فعلا اللعب الالكترونية خطيرة على الصغار والكبار من كل النواحي وخصوصا الفري فاير المصيبة، طفلي مدمن عليها الله يلطف به وباولاد المسلمين اجمعين.

- انا العب فيها لعبة لست مدمنا بها العب في الشهر **١٥**يوم انا العبها **٢** في يوم يعني نظمت يوم لي فري فيار و يوم لي درسا.

- لعبة تافهة تسيطر على عقول الاطفال والشباب يالها من مضيعة للوقت.

- انا لست مدمنا عليها انا العبها في وقت فراغي.

- اللعبة فيها سلبيات و ايجابيات لتجنب السلبيات لازم تنظم وقت كي تلعب فيه كما انها تبعدك عن الافات الاجتماعية كالتدخين و المخدرات...الخ.
- ابني عمره ٩ سنوات وهو يحب هذه اللعبة لن أقول بأنه مدمن عليها بهذا المعنى لكنه لايتردد بلعبها كلما اتاحت له فرصة عندما يجد هاتفي يأخذه ويلعب فيه وعندما أطالبه بأن يعيد لي الهاتف لا يرضى يقول انتظر قليلا لكني لا أسمع إليه فأخذ منه الهاتف لا يبكي لكن ينزعج قليلا؟؟؟بما تنصحوني هل سأحذف له هذه اللعبة؟؟ (التعليق بتاريخ ٣ أبريل ٢٠٢٠ ٥:٤٦ م)

مخاطر لعبة فورت نايت



تناولت صحيفة ألمانية تقريرا، تحدثت من خلاله عن خطورة ألعاب الفيديو على الأطفال نظرا لما تحتويه من مشاهد عنف، مشيرة إلى لعبة "فورت نايت" التي تعد إحدى الألعاب الخطيرة الضارة، والتي يستطيع الأطفال امتلاكها في سن ١٢ سنة، على الرغم من مشاهد العنف التي تصورها، والتي قد تؤثر سلبا على الأطفال المدمنين على ألعاب الفيديو.

وقالت الصحيفة إن لعبة "فورتنايت" انتشرت مثل الفيروس بين الأطفال في فترة قصيرة، حيث أصبحت موضع جدل بين العديد من الأشخاص في النوادي والمدارس وحتى خلال تجمعات الآباء.

وتقول الإحصائيات أن ١٠ ملايين شخص قاموا بتحميل اللعبة خلال أسبوعين فقط، في حين تشير إحصائيات أوسع أن ٤٠ مليون شخص قاموا بتحميل اللعبة حتى الآن، في حين تم تسجيل وجود مليوني شخص يلعبون فورتنايت في الوقت ذاته.

اللعبة عبارة عن ١٠٠ لاعب يطلقون النار على بعضهم البعض حتى يتبقى شخص واحد في النهاية. وفي بداية اللعبة، تحلق طائرة تضم اللاعبين فوق جزيرة، وكل لاعب يقرر أين سيقفز. وبعد ذلك، يقوم اللاعب بالبحث عن الأسلحة والفخاخ والأدوية داخل المنازل والأبنية. ويقوم اللاعب باستخدام فأس ومطرقة لتقطيع الأشجار وتكسير الصخور، بهدف بناء الجسور أو الدفاعات اللازمة لحماية نفسه.



مع مرور الوقت، تصبح ساحة المعركة أصغر فأصغر، وتزداد الإثارة تدريجيا، ثم تتجمد الدماء في العروق عندما ترى مخروطا ضوئيا أزرق اللون أضاء أمامك لينتشل جسد من أصابته نيران لاعب آخر.وفي هذا الصدد، يستطيع المشاركة في اللعبة من لاعب إلى ثلاثة لاعبين في الفريق الواحد، في حين يمكن لهم التواصل مع بعضهم البعض باستخدام سماعات الرأس.



مع مرور الوقت، تصبح ساحة المعركة أصغر فأصغر، وتزداد الإثارة تدريجيا، ثم تتجمد الدماء في العروق عندما ترى مخروطا ضوئيا أزرق اللون أضاء أمامك لينتشل جسد من أصابته نيران لاعب آخر.

وأبرزت الصحيفة أن المشكلة الأخرى تتمثل في أن عملية شراء الأسلحة متاحة داخل اللعبة، حيث يستطيع اللاعبون شراء أدوات جديدة وتغيير المظهر الخارجي للشخصية التي يلعبون بها.

وفي السياق ذاته، يصاب اللاعبون بالتوتر عندما تكون الشخصية في العراء خارج أحد الأبنية، حيث يخرج اللاعب لإنجاز مهمة بشكل سريع، ولكن أصوات إطلاق النار تصيبه بالتوتر.

بيّنت الصحيفة أن أخصائيين في مجال التربية الإعلامية ينصحون الآباء القلقين على أطفالهم، باقتحام عالمهم ومشاركتهم في اللعب. وحددت مبادرة ولاية شمال الراين-وستفاليا أنه يسمح للأطفال بين سن **١١** و**١٣** سنة لعب نحو **٦٠** دقيقة في اليوم فقط، مع العلم أنه لا ينصح إلغاء ألعاب الفيديو بشكل تام، على اعتبار ذلك وسيلة ضغط تربوية.

وفي الختام، قالت الصحيفة إنه من الخطأ إدخال ألعاب الفيديو تحت مظلة الثواب والعقاب بالنسبة للأطفال، لأنها بذلك تزداد قيمتها عندهم دون قصد. بدلا من ذلك، يمكن ترتيب أولويات الطفل يوميا، على غرار إنجاز الفروض المنزلية أولا، ثم فترة راحة، ومن ثم ألعاب الفيديو.

وفي هذا الصدد، يستطيع المشاركة في اللعبة من لاعب إلى ثلاثة لاعبين في الفريق الواحد، في حين يمكن لهم التواصل مع بعضهم البعض باستخدام سماعات الرأس. بين معارض ومؤيد!

وأكد استشاريو ألعاب الفيديو أن اللعبة تحتوي على قناص في شكل رسوم متحركة، وبعض العناصر المسلية الأخرى، في حين أن عنصر العنف الموجود في اللعبة غير مبالغ فيه، ولا يجب القلق منه. في المقابل، أكدت ساسكيا موس، الاستشارية التي قامت باختبار اللعبة، أن "الأسلحة المستخدمة في اللعبة موجودة في الواقع، وقد يؤثر ذلك على بعض الشباب".

وأوضح الخبير في تطوير ألعاب الفيديو أن دراسة حديثة لمنظمة الصحة العالمية كشفت أن الخطر الأكبر للألعاب هو الإدمان عليها وليس العنف.[1]

---

(١): المصدر: الجزيرة نت،١٥/١٠/٢٠١٨

https://www.aljazeera.net/news/scienceandtechnology/

لعبة الحوت الأزرق Blue Whale



لعبة الحوت الأزرق Blue Whale أو التي تعرف أيضاً باسم "تحدي الحوت الأزرق" أو "تحدي الموت"، هي عبارة عن لعبة إلكترونية على شبكة الإنترنت يتم لعبها عبر الهواتف الذكية، تعد لعبة الحوت_الأزرق من أخطر الألعاب الإلكترونية الحالية في العالم، ورغم ما رافق ظهورها منذ سنة **٢٠١٥** من جدل واسع بسبب حالات الانتحار التي تسببت فيها إلا أنّها مازالت متاحة للجميع على شبكة الإنترنيت ولم يقع حظرها إلى حد اليوم.

ما هي حقيقة لعبة الحوت الأزرق و هل لعبة الحوت تؤدي للانتحار؟ وما هي مراحل لعبة الحوت؟ وهل كل ما يُشاع في الإنترنت كلام مبالغ فيه؟ وما هو أصل اللعبة؟

مطور لعبة الحوت الأزرق

بدأت لعبة "الحوت الأزرق" في روسيا عام **٢٠١٣** معF57 بصفتها واحدة من أسماء ما يسمى "مجموعة الموت" من داخل الشبكة الاجتماعية "فكونتاكتي"، ويُزعم أنها تسببت في أول انتحار في عام **٢٠١٥**، وقال فيليب بوديكين ـ وهو طالب علم النفس السابق الذي طرد من جامعته لابتكارهِ اللعبة ـ وهدفه هو "تنظيف" المجتمع من خلال دفع الناس إلى الانتحار الذي اعتبر أنه ليس لهُ قيمة، بحسب العربية.نت.

عرفت لعبة الحوت الأزرق في روسيا عام **٢٠١٦** استخدامًا أوسع بين المراهقين بعد أن جلبت الصحافة الانتباه إليها من خلال مقالة ربطت العديد من ضحايا الانتحار بلعبة الحوت الأزرق، وخلق ذلك موجة من الذعر الأخلاقي في روسيا، وفي وقت لاحق أُلقي القبض على بوديكين وأدين بتهمة التحريض ودفع ما لا يقل عن **١٦** فتاة مراهقة للانتحار، مما أدى إلى التشريع الروسي للوقاية من الانتحار وتجدد القلق العالمي بشأن ظاهرة الحوت الأزرق.

أصل اللعبة

من الصعب تحديد أصل هذه اللعبة، ولكن بدأت تغطيتها إعلاميا في مايو **٢٠١٦** عن طريق مقال ظهر في الجريدة الروسية "نوفيا جازيتا" يشتبه في وجود علاقة بين عشرات من حوادث انتحار المراهقين التي وقعت في روسيا بين نوفمبر **٢٠١٥** وأبريل **٢٠١٦** و"تحدي الحوت الأزرق".

وحسب جريدة "لوموند" الفرنسية فمن المحتمل أن يكون المحرضون على هذه اللعبة **٣** شبان روسيين: فيليب بوديكين (ويسمى أيضا فيليب فوكس)، فيليب ليس، بالإضافة إلى كيتوف.

ومنذ انتشار اللعبة هناك وقعت حالات انتحار تم ربطها باللعبة، وهو ما خلق حالة من الذعر في روسيا خاصة بين الأهالي.

واتجهت أصابع الاتهام نحو مخترع ومؤسس لعبة الحوت الأزرق فيليب بوديكين يبلغ من العمر **٢١** عاما، بتحريض نحو **١٦** مراهقة على الانتحار، حتى ألقت السلطات القبض عليه، ومَثُل أمام القضاء الذي أدانه وحُكم عليه في يوليو **٢٠١٧** بثلاث سنوات من السجن بعد محاكمته في سيبيريا.

وهناك تفسير بأن مصمم اللعبة استوحى اسم اللعبة من إقدام الحوت الأزرق في بعض الحالات على "الانتحار" من خلال اتجاهه إلى الشاطئ.[١]

شرح مراحل لعبة الحوت الأزرق

تحتوي لعبة الحوت الأزرق على **٥٠** مرحلة أو مهمة على شكل تحدٍ مع آخرين، وتستهدف المراهقين بين **١٢** و**١٦** عاماً، ويحتاج الشخص في البداية للتسجيل في اللعبة حتى يخوض هذا التحدي. وبعد أن يقوم الشخص بالتسجيل لخوض التحدي، يتم الطلب منه ما يلي:



رسم حوت على ذراعه بأداة حادة مثل سكين ثم يقوم بتصوير الرسمة على ذراعه ويُرسلها إلى الشخص الآخر الذي يخوض معه التحدي. وبعد ذلك تتوالى المهمات التي يتم تكليف اللاعبين بها حتى يصلوا إلى التحدي الرئيسي وهو انتحار الطفل أو المراهق بطرق مختلفة.

وهناك معلومات ذكرها خبير تقني أن أحد أفكار اللعبة هي إرسال القائمين على اللعبة تحديات للأطفال والمراهقين المشاركين باللعبة في ساعة محددة بوقت الفجر ويستقبل اللاعب فيديو يحتوي على تحدٍ يحتوي على موسيقى تعزز حالة الاكتئاب مع المطالبة برسم وشم على شكل حوت بآلة حادة تسبب أذى دموي وترفع مستوى الاكتئاب.

---

(١) المصدر: موقع حلوها: ما هي لعبة الحوت الأزرق وكيف تحمي أطفالك منها؟، ١٢-٠٧-٢٠١٨
https://www.hellooha.com/amp/articles/

وبعدها تتوالى المراحل وكل مرحلة تحتوي على إيذاء نفسي، ويجد المشارك نفسه منخرط بكامل قواه ورغبته وذلك انطلاقاً من حبه للتحدي، وإذا ما قرر الطفل الانسحاب من التحدي في منتصف اللعبة يتلقى تهديداً بحياته أو حياة عائلته رغم عدم جدّيتهم بذلك على الأغلب لكن الطفل يتملّكه الخوف ويقرر استكمال اللعبة.

وذكرت صحف دولية أن مهام لعبة الحوت الأزرق تتراوح بين مشاهدة أفلام الرعب والاستماع إلى أصوات مزعجة وإيذاء النفس مثل وشم حوت على اليد أو مناطق أخرى، وقتل الحيوانات كنوع من الطقوس الهادفة إلى غسل أدمغة المشاركين.

كما يتوجب على اللاعب أن يقوم بتوثيق جميع المهام التي تسند إليه سواء بالصور أو بأشرطة الفيديو، ثم يرسلها إلى مسؤول اللعبة المكلف بالتواصل معه.

ضحايا لعبة الحوت الأزرق !!



تحدثت التقارير أن عدد ضحايا اللعبة تجاوز حتى الآن ١٣٠ طفلاً ومراهقاً، من بينها بلاد عربية مثل مصر التي سجلت وفاة ابن نائب برلماني، آخرها في الجزائر حيث أنهى ٦ أطفال حياتهم شنقا وبطريقة متشابهة تنفيذا لأوامر اللعبة. مع العلم أن كل تقارير حالات الانتحار تستند إلى بلاغات من عائلات الضحايا أو أصدقائهم الذين يقولون إنهم شاهدوهم وهم ينفذون بعض مهام اللعبة.

وأفادت هذه العائلات أنهم لاحظوا تغيرات على سلوكيات وتصرفات أبنائهم مثل العصبية والنرفزة مع تشتت ذهني وانطوائية عالية والميول للوحدة والصمت وعدم التفاعل الاجتماعي مع تراجع التركيز الذهني والتحصيل الدراسي وفقدان الشعور بقيمة الحياة وسلبية عالية في نظرتهم للأمور.

كما ذكرت هذه العائلات أن أبناءهم قبل الانتحار لوحظ عليهم نشر رسائل ومنشورات تعكس نظرة سلبية ومتشائمة نحو حياتهم على مواقع التواصل الاجتماعي.

حتى أنك إذا حاولت البحث بهدف تحميل لعبة الحوت الأزرق وتنزيلها على الهاتف فإنك على الأرجح لن تعثر عليها، وذلك بسبب أن مطوري اللعبة يتحكمون بشدة في من يمكنه الوصول إليها.

وتذكر تقارير حديثة أن أصحاب اللعبة يحددون ضحاياهم ويرسلون إليهم رابطاً، وبمجرد فتحه على هاتف الضحية يقوم بنسخ كامل البيانات من جهازه إليهم وهذه تُعتبر مخالفة خطيرة كوْنها تخترق خصوصيات المستخدمين واللاعبين.

ومن أشهر ضحايا لعبة الحوت الأزرق هما المراهقتين ''يوليا كونستانتينوفا''، البالغة من العمر **١٥** عاماً، و''فيرونيكا فولكوفا''، البالغة **١٦** عاماً، واللتان أقدمتا على القفز من مبنى مكون من **١٤** طابقاً في منطقة بشرق سيبيريا.

وكانت كونستانتينوفا قد نشرت صورة حوت أزرق على موقع انستغرام، وفولكوفا قد نشرت بعض المنشورات التي توحي بكآبتها، وتم القبض على الشابان اللذان قاما بتصوير الانتحار في مكان الحادث بتهمة التحريض على الانتحار. وتم تسجيل بعض حالات انتحار بسبب لعبة الحوت الأزرق في السعودية ومصر والجزائر وتونس والمغرب.

لماذا لعبة الحوت الأزرق تستهدف المراهقين والأطفال؟

الإجابة لدى مدير قسم الصحة النفسية والعلوم السلوكية في دلهي، سمير باريخ بالقول:" المراهق يعيش صراعاً داخلياً، ويواجه أسئلة مثل "من أنا؟" و"هل يحبني الناس؟" و"هل يجدني أصدقائي جيداً بما فيه الكفاية؟" و"هل أنا وحيد؟".

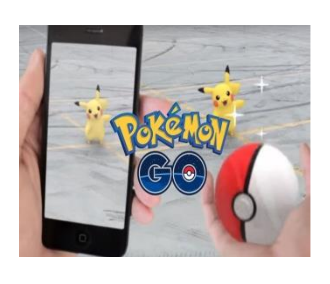
ويوضح باريخ في حديثه عبر صحيفة "تايمز أوف إنديا" أن القائمين على اللعبة يعتبرون المراهقين هم الأرضية الخصبة لمثل هذه الألعاب التي تستغلهم كوْنهم يسعون لنيل الاحترام والقبول والاعتراف بهم من قبل الآخرين.

لعبة الحوت الأزرق ولعبة مريم ومثيلاتهما لن تجذب الطفل أو المراهق إلا إذا توفرت الأرضية الخصبة للطفل أو المراهق الذي يحتوي على فراغ عاطفي ونفسي في عائلته فيضطر ليبحث عن عنصر الاهتمام المفقود خارج أسوار العائلة حتى لو كان افتراضياً عبر الانترنت.[1]



(١) المصدر السابق: موقع حلوها: ما هي لعبة الحوت الأزرق وكيف تحمي أطفالك منها؟،١٢-٠٧-٢٠١٨

اضرار لعبة البوكيمون جو Pokémon Go



شهدت السنوات القليلة الماضية إنتشار لعبة البوكيمون جو في كافة أنحاء العالم. أصبح الكثير من الأطفال والشباب يسيرون في الشوارع ويقومون بإلتقاط البوكيمون. من الصالات الرياضية و في دور العبادة وغيرها من الأماكن الأخرى كالمؤسسات الحكومية و الأماكن العامة.

لعبة البوكيمون جو لعبة إفتراضية يمكن تحميلها من الجوجل بلاي ستور Google play store تقوم على اساس ان المستخدم يقوم بالبحث عن الشخصية الإفتراضية بوكيمون جو. تعتمد على الخرائط الحقيقية للمكان المتواجد به اللاعب. تحدد اللعبة اماكن موجودة في الواقع لشخصية البوكيمون جو التي يبحث عنها المستخدم كغرفة نومه أو المدرسة او المبنى المقابل لمنزله. على المستخدم سرعة الذهاب إلى المكان وإلتقاط البوكيمون قبل أن يختفي. على الرغم من أن لهذه اللعبة دور اجتماعي في ربط عدد كبير من الأشخاص على مستوى العالم ببعضهم البعض، إلا أن هذا الإرتباط يعد إرتباطاً إفتراضياً و غير حقيقياً. حذر مسؤولون اندونيسيون من لعبة البوكيمون بإعتبارها تهديدًا للأمن القومي بسبب العدد الهائل في عمليات البحث عن تحميل اللعبة. (١)

ما هي أهم أضرار لعبة البوكيمون جو على الصحة العامة؟ كيف نحافظ على صحتنا و صحة أطفالنا من هذه اللعبة؟

أضرار لعبة البوكيمون

١- تؤدي إلى الإدمان والعزلة: قد تصيب لعبة البوكيمون جو الشخص البالغ بالإدمان الكامل لهذا النوع من التطبيقات الإلكترونية حيث تجعله لا يقوم بممارسة أي نشاط بسبب الإرهاق الذهني الذي يتعرض له خلال اليوم. بالنسبة للأطفال فتصيب الطفل بالعزلة و الانطوائية على الرغم من إمكانية بقاءه فى الشارع لمدة طويلة إلا أنه لا يتفاعل إجتماعياً مع الأهل و الأصدقاء. يفضل الطفل اللعب والتفاعل الالكتروني عن الحقيقي. هذه المشكلة لا توجد فقط في لعبة البوكيمون جو بل في كافة الألعاب الإلكترونية التي تأخذ الطفل من أهله وأصدقائه وتجعله يفضل البقاء وحيداً مع اللعبة فقط.

---

(1)Yara Sharara ، http://hayatouki.com/p/user/yara_sharara

٢- تصيب بقصر النظر على المدى البعيد: تتطلب هذه اللعبة تركيز الشخص لفترة طويلة ليتمكن من إيجاد شخصية البوكيمون جو الإفتراضية. من الممكن أن تصل درجة التركيز إلى ثلاث ساعات متصلة في شاشة الهاتف مما يسفر عن إصابة العين بالإرهاق الشديد والإلتهابات. تسبب اللعبة أيضًا قصر النظر على المدى البعيد و التأثير سلبياً على العيون. التركيز الزائد الذي يقوم به الشخص لجمع البوكيمون يعرضه للإصابة بالصداع لفترات طويلة إلى أن يصبح مزمن. يجب التوقف الفوري عن إستخدام هذه اللعبة المضرة خاصة للأطفال. من الأفضل تنمية الوقت المهدر في ممارسة التمارين الرياضية الصحية أو تعلم رياضة جديدة مفيدة أو ممارسة أي نشاط حركي و ذهني.

٣- تسبب حوادث الطرق: تساهم لعبة البوكيمون جو في حدوث الكثير من المخاطر و إرتفاع معدل حوادث الطرق بشكل ملحوظ. يرجع ذلك إلى أنها تجعل الشخص يركز في سرعة الحصول على البوكيمون جو الإفتراضي بأي وسيلة. تفقد هذه اللعبة الشخص تركيزه فى النظر إلى الطرق التي يمشي بها مما يؤدي إلى الحوادث غير المقصودة. تسفر أيضًا عن الإصطدام بعدد من الأجسام الصلبة مثل الأشجار و الجمادات و أعمدة الإنارة و أكشاك الكهرباء بهدف التقاط البوكيمون. الكارثة الأكبر هي اللعب وقت قيادة السيارة.

٤- تؤدي إلى الإصابة بضربات الشمس: كثيراً ما يتعرض المستخدمين للعبة بوكيمون جو إلى الإصابة بضربات الشمس خاصة إذا تم لعبها خلال وقت الذروة و في فصل الصيف. ينصح من يقوموا بلعب هذه اللعبة أن يتخذوا إحتياطتهم في الحماية من الشمس مثل وضع واقي شمس أو إرتداء النظارات الشمسية ويفضل الإبتعاد عن ممارسة هذه اللعبة في أوقات الشمس الحارقة لتجنب الإصابة بضربة الشمس.

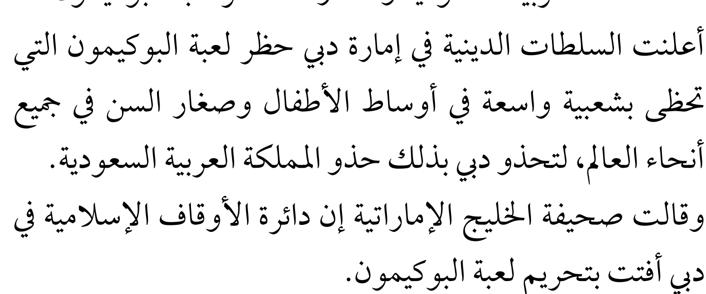
٥- تدهور الصحة النفسية: يؤكد أطباء الصحة النفسية ان القيام بممارسة هذه اللعبة يساهم بشكل كبير في العديد من الأضرار النفسية نظراً لأنها تعتمد على النظر الدائم فى شاشة الهاتف لأوقات طويلة للبحث عن البوكيمون. إذا فشل الشخص في ذلك عدة مرات يزيد ذلك من فرصته فى الإصابة بالإكتئاب الحاد. على الرغم من التحذيرات الكثيرة التي يحاول الباحثون توصيلها عن أخطار لعبة البوكيمون إلا أن الشباب مازالوا يبحثون عن هذه اللعبة وإستخدامها. يجب على الآباء والأمهات التصدي لهذه اللعبة حرصاً على مصلحة أبناءهم و تجنبهم الإصابة بالأمراض والأخطار.

قدم علماء تابعون لجامعة بيردو الأمريكية نتائج دراسة تبين خطورة لعبة "بوكيمون غو" على حياة البشر.

وأوضح العلماء أن دراستهم التي أظهرت أخطار تلك اللعبة التي شاعت مؤخرا اعتمدت بشكل أساسي على معلومات مجموعة من بيانات المشافي ومراكز الشرطة في مختلف أنحاء العالم، حيث تركزت تلك المعلومات حول الحوادث التي تعرض لها لاعبو "بوكيمون غو" في الشوارع والطرقات أو خلف عجلات القيادة نتيجة انشغالهم بتلك اللعبة.

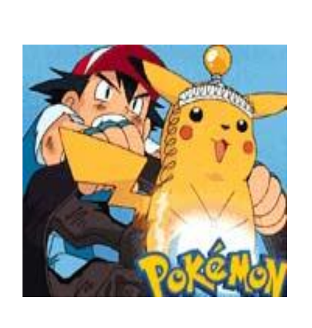
حتى أن بعض الناس باتوا يبدون انزعاجهم من تصرفات لاعبي "بوكيمون غو" الغريبة، وتعديهم بوقاحة على أملاك الغير والدخول إليها بهدف اصطياد البوكيمونات إلكترونيا، كالمواطنة الكندية باربارا لين شيافر التي رفعت دعوى قضائية ضد شركة نينتندو ونيانتيك المبتكرة للعبة بوكيمون جو، مطالبة بإزالة إحداثيات منزلها من خرائط اللعبة.(١)

المملكة العربية السعودية والامارات تحظر لعبة البوكيمون



أعلنت السلطات الدينية في إمارة دبي حظر لعبة البوكيمون التي تحظى بشعبية واسعة في أوساط الأطفال وصغار السن في جميع أنحاء العالم، لتحذو دبي بذلك حذو المملكة العربية السعودية.

وقالت صحيفة الخليج الإماراتية إن دائرة الأوقاف الإسلامية في دبي أفتت بتحريم لعبة البوكيمون.



وقالت اللجنة في فتواها إن لعبة البوكيمون "تشتمل على القمار" و"تقوم على مبدأ نظرية داروين في النشوء والارتقاء بما يتنافى مع العقيدة الإسلامية، لما فيها من التكذيب الصريح لكتاب الله تعالى".

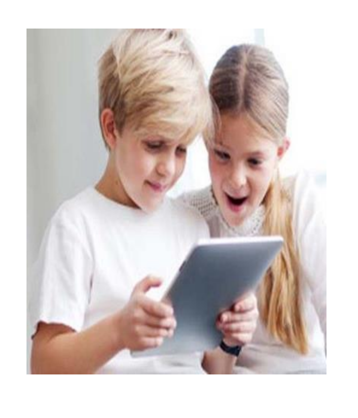
وكانت اللجنة العليا للبحوث العلمية والإفتاء في السعودية أصدرت فتوى في الخامس والعشرين من آذار / ٢٠٠١/ بتحريم البوكيمون مؤكدة أنها تشتمل على ألعاب القمار المحرمة، وأنها تضم رموزا وشعارات لديانات ومنظمات منحرفة، مشيرة خصوصا إلى النجمة السداسية التي لا يخفى على الجميع ارتباطها بالصهيونية العالمية.

وجاء في الفتوى أن البوكيمون تتبنى أيضا "نظرية النشوء والارتقاء التي نادى بها داروين، وترجع أصل الإنسان إلى سلسلة من الكائنات الحية المتطورة التي كان من آخرها القرد".

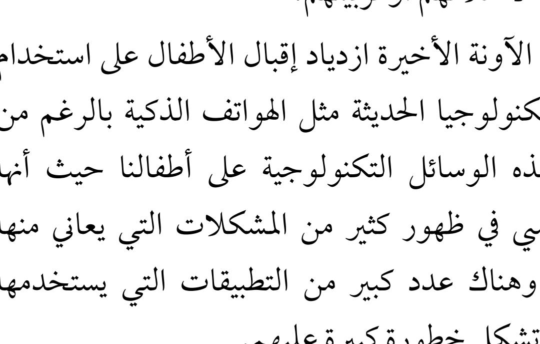
---

(١): المصدر: روسيا اليوم تي في نوفوستي، ميل. رو،أسعد ضاهر: دراسة تؤكد مخاطر لعبة "بوكيمون غو،٣٠ نوفمبر، ٢٠١٧ https://arabic.rt.com/

اشهر التطبيقات التي تشكل خطورة على الأطفال

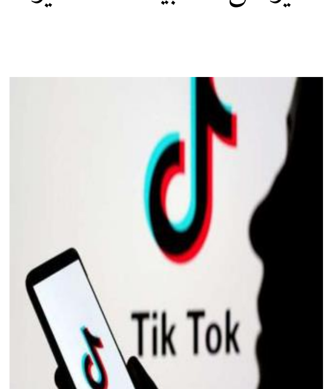


الأطفال في سن المدرسة يميلون إلي التمرد حيث يشعرون بأنهم كبروا ووصلوا إلى سن يسمح لهم بمعرفة أي شئ وتجربته، ونظرًا لأن نسبة كبيرة من أطفالنا الآن يحملون هواتف محمولة، عليكم أيها الآباء الأنتباه ومراقبتهم، فهناك العديد من التطبيقات الخادعة التي يستخدمها الأطفال بدافع إبقائهم على اتصال مع أصدقائهم، وفي النهاية تكون تطبيقات غير مناسبة لأخلاقهم أو تربيتهم.



لاحظنا في الآونة الأخيرة ازدياد إقبال الأطفال على استخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة مثل الهواتف الذكية بالرغم من خطورة هذه الوسائل التكنولوجية على أطفالنا حيث أنها سبب رئيسي في ظهور كثير من المشكلات التي يعاني منها الأطفال، وهناك عدد كبير من التطبيقات التي يستخدمها الأطفال وتشكل خطورة كبيرة عليهم.

لكي تحمي طفلك من هذا النوع من التطبيقات عليكم أيها الأب أو الأم فحص هاتف طفلك من حين لآخر، لأننا نعيش في عالم التكنولوجيا المليئ بالكثير من التطبيقات الخطيرة على طفلك. ومن أشهر هذه التطبيقات: [١]



التيك توك (Tik Tok): أكثر التطبيقات خطورة على الأطفال، يعد تيك توك TikTok واحد من أشهر التطبيقات و أكثرها أستخداماً في عام **٢٠١٩** وهو يعتمد على عملية مشاركة ومشاهدة مقاطع الفيديو المختلفة من خلال تصوير المقاطع و التعديل عليها وايضاً من خلال أستخدام الكاميرا التى تعمل بشكل مختلف و التى تم تعزيزها بعدة عناصر من آجل تعزيز عملية الواقع الأفتراضي.

(1) https://www.supermama.me/posts/

يك ياك Yik Yak: من أخطر التطبيقات علي الأطفال، حيث يتيح للمستخدمين كتابة حوالي **٢٠٠** كلمة تحتوي علي كلمات سيئة و أحيانا إيحاءات جنسية، و تبدأ الرسالة في الانتشار إلي **٥٠٠** شخص في المناطق القريبة من الشخص الذي أطلق الرسالة عن طريق الجي بي أس.

سناب شات: Snap Chat يسمح بإرسال صور تظهر لمدة **١٠** دقائق، مما يتيح للمستقبل أخذ نسخة من الصورة، و تبادلها مع الأخرين، وهذا التطبيق خطر على الأطفال وخاصة المراهقون لأنه قد يستخدم لتبادل الصور الجنسية بين الطلاب.

كيك ماسنجر: Kik Messenger تطبيق خاص بالرسائل: التطبيق يسمح للأطفال بإرسال رسائل خاصة لا يمكن لوالديهم أن يروها من خلال الهاتف المحمول. يعتبر كليك ماستر أحد التطبيقات التي تتيح المراسلة الفورية بين المستخدمين، ومن أهم مميزات هذا التطبيق إرسال الصور والرسائل والمقاطع الصوتية ومقاطع الفيديو وتبادل إرسالها بين المستخدمين، ومن عيوب هذا التطبيق إخفاء هوية المستخدمين حيث أنهم دخولهم إلى هذا التطبيق لا يتطلب إدخال رقم الهاتف على عكس كثير من التطبيقات الشهيرة مثل الماسنجر.

بروف Proof : يسمح لطفلك بإخفاء التطبيق الذي يرغب بألا يطلعك عليه بحيث لا يظهر ضمن تطبيقات الهاتف .

أوميجل Omegl: ظهر هذا التطبيق في عام **٢٠٠٨**، وتم إضافة الفيديو له في عام **٢٠٠٩**، يعد أحد تطبيقات الدردشة المجانية المنتشرة على شبكة الإنترنت، ويعتبر هذا التطبيق من أخطر التطبيقات على الأبناء حيث يتيح لهم هذا التطبيق التحدث مع الغرباء دون أى قيود؛ لأنه لا يشترط في هذا التطبيق التسجيل فيه،ويمكن استخدامه من خلال حساب الفيسبوك ؛ الأمر الذي قد يدفع طفلك للتعرف على الغرباء الغير سويين.

الويسبرwhisper : يعتبر من أكثر التطبيقات التي تميل إلي فكرة السرية، بحيث تصل الرسالة لمسافة ميل كامل إلي المشتركين في التطبيق دون تحديد اسم المرسل، مما يعني إمكانية أن يحص طفلك على علاقات غير معروفة مع أشخاص غرباء أو تلقي رسائل مسيئة المحتوي دون علم المرسل.

تطبيق داونDown : يمكن الدخول إلي التطبيق عبر الفيسبوك، وهو تطبيق يهدف إلي تجميع الأفراد تحت شعار" أنونيموس " و هم مجموعة من القراصنة الألكترونيين الذين يستغلون الأنترنت لدفع الأفراد للانضمام إليهم.

ما هو تيك توك TikTok ؟ وما مخاطره؟

تيك توك هي منصة اجتماعية إنطلقت من الصين عام ٢٠١٤ بأسم ميوزيكلي على يد تشانغ يى مينغ Zhang Yiming، يعتمد التطبيق على خلق مقاطع الفيديو المصورة من خلال كاميرا الهاتف، في عام ٢٠١٤ أنتشر ظهور مؤشر جديد و أنتشر بشكل كبير جدا من خلال وسائل التواصل الاجتماعي وكان يطلق عليه مصطلح الـ Vine والتى تشبه بشكل كبير القصص على منصات السوشيال ميديا المختلفة وهي مرحلة من مراحل ظهور الفكرة بشكل عام وكانت وقتها تعتمد على تسجيل مقاطع الفيديو عن طريق الهاتف ومن ثم قررت الشركة الصينية أستغلال تلك الفكرة وقاموا بإنشاء تطبيق الهاتف الذي يقدم تلك النوعية من المقاطع المصورة ولكن بشكل مباشر من خلال كاميرا التطبيق، ومع عدة مميزات مختلفة وايضا قاموا باضافة عدة نماذج و خيارات داخل مقاطع الفيديو والتى تجعله مميزاً بشكل كبير عن السابق، أنطلق في البداية تحت مسمى "ميوزيكال musically" ثم في عام ٢٠١٧ تم تحويل إسم التطبيق إلي (تيك توك TikTok) وهو لفظ باللغة الصينية ويعني (اهتزاز الصوت).



- يتوافر التطبيق في **١٥٥** دولة حول العالم
- عدد المستخدمين النشطين لتطبيق تيك توك Tik Tok شهرياً، يتجاوز الـ **٥٠٠** مليون مستخدم حول العالم
- تجاوز عدد تحميل التطبيق في عام **٢٠١٨** الـ **٨٠٠** مليون تحميل
- تيك توك Tik Tok مصنف أعلى التطبيقات تحميلا في **٢٠١٩** على كلا من (متجر هواتف آبل، متجر جوجل لتطبيقات الأندرويد)
- أكثر من **٨٥**٪ من مستخدمي تيك توك Tik Tok يتراوح أعمارهم ما بين **١٦-٢٤**.
- نقسم مستخدمي التطبيق بين الجنسين بنسبة (**٥٦**٪ من الذكور – **٤٤**٪ من الإناث)
- متوسط الوقت الذي يقضيه المستخدمون يومياً في تصفح تيك توك TikTok حوالي **٥٢** دقيقة يومياً
- **٩٠**٪ من مستخدمي التطبيق يتصفحون التطبيق بشكل يومي
- في عام **٢٠١٨** تم مشاهدة أكثر من مليار فيديو يومياً عبر التطبيق

مخاطر يواجهها الأطفال باستخدام



أي نوع من وسائل التواصل الاجتماعي له مخاطره، ويمكن أن يكون هناك المزيد من المشاكل عندما لا يكون الآباء على دراية بما يستخدمه الأطفال.

إن الآباء المهتمين بنوع المحتوى الذي يشاهده الأطفال يجب أن يعرفوا أنه قد تكون هناك مواقف غير مرغوبة ومواقف جنسية قد يصادفونها على المنصة وهناك مخاوف حول كيفية قيام نظام المراسلة المفتوحة بالسماح لأي شخص بالغ بإرسال رسالة إلى أي طفل.

ومع ذلك، قد يكون الخطر أكثر خطورة لأن الإعداد الافتراضي عام. فعلى الآباء لذهاب إلى الحساب مع أطفالهم وتحويل الحساب إلى حساب خاص. سيحد ذلك من يمكنه الاتصال بطفلك: أي شخص أو أصدقاء أو لا أحد. يمكن للوالدين أيضًا تقييد التعليقات ومقاطع الفيديو الثنائية ورسائل الرسائل الخاصة.

وفقًا لاتفاقية المستخدم الخاصة بـ TikTok، يجب أن يكون عمر المستخدمين **١٣** عامًا على الأقل للانضمام ولكن يجب أن يكون لديهم إذن من الوالدين إذا كان عمرهم أقل من **١٨** عامًا.

من المهم تعليم الأطفال حول الخصوصية والمساحة الشخصية، إنهم يتفاعلون مع الآخرين عبر الإنترنت، لذلك يجب على الوالدين امتلاك كلمات مرور التواصل الاجتماعي لأطفالهم وإجراء اختبارات من وقت لآخر، بالإضافة إلى المخاوف العامة حول كيفية جمع البيانات الخاصة.

مخاطر تطبيق تيك توك تهدد الأطفال والمجتمع:

اكتسب تطبيق "تيك توك" شعبية هائلة على مدار فترة زمنية قصيرة جدًا، وخاصة في فئة الشباب وصغار السن، وأصبح له تأثير كبير على حياة الأشخاص، ومع مرور الوقت استطاع عبور جميع الحدود، وأساء الكثير استخدامه، رغم أن التطبيقات الحديثة ليست شريرة في حد ذاتها ومن يصممونها لا يقصدون الأذى بل تقديم ميزات جديدة ومختلفة، وتطبيق التيك توك يتيح تصوير مقاطع الفيديو مع مجموعة متنوعة من الموسيقى في الخلفية.[١]

الدكتور هشام ماجد المدير العلاجي، لمستشفى العباسية للصحة النفسية، ومؤسس جمعية أطفال مطمئنة في مصر، رصد سلبيات ومخاطر تطبيق TikTok والتي تهدد الحياة والأخلاق والمعايير الإنسانية، فضلا عن الآثار النفسية الخطيرة له، ليس على حياة مستخدميه فقط وأنها على المجتمع وهي كالتالي:

١- العزلة الاجتماعية: رغم أن التطبيق يدور حول التواصل الاجتماعي مع الجمهور، إلا أنه في الواقع يميل مستخدموه إلى العزلة الاجتماعية لدرجة أنهم لا يستطيعون الاهتمام بالعلاقات التي يحيطون بها ويفضلون الشاشة علي تلك العلاقات.

٢- مضيعة للوقت والطاقة: يقضي مستخدموه ساعات طويلة علي هذا التطبيق، ويستنزفون الكثير من الوقت والمال بلا نتيجة ورغم أن البعض قد يجني من ورائه المال ولكن ليس الكل، فهناك مخاطرة بأن المتابعين قد يحبون أو لا يحبون؟ وعندما لا تقدم ما يريدون فأنك لا تحصل على أي شيء في المقابل.

٣- العُري والدعارة: رغم أن التطبيق لم يكن يقصد استخدامه بهذه الطريقة إلا أننا نشاهد بعض الفتيات الصغيرات يظهرن أجسادهن أثناء الرقص لإرضاء الجمهور في بعض الأحيان ويقدمن هذا تحت ضغط "متابعة المعجبين" ولا يريدن أن يخسرن أو يخيبن ظنمعجبيهن ولزيادة نسب المشاهدة.

٤- مصدر التحرش: نظرًا لأن التطبيق يسمح لك بمشاركة جميع أنحاء العالم، فإن فرص التحرش اللفظي والجسدي موجودة، ويعد النقد على الشاشة أمرًا طبيعيًا، ولكن قد يصادف

---

(١) محمد علي،٩ مخاطر لتطبيق تيك توك تهدد المجتمع تعرف عليها،موقع بوابة الهرم،٢٦-٦-٢٠٢٠:
http://gate.ahram.org.eg/Portal/39/

نفس الأشخاص في الحياة وقد يمثلون تهديدًا لهم، مرة أخرى ليس خطأ التطبيق ولكن في من يستخدمه.

٥- مصدر الابتزاز: في ثقافة مثل ثقافة باكستان والهند، حيث يشيع القتل للشرف يمكن استخدام المحتويات التي تمت مشاركتها عبر هذه الأنواع من التطبيقات لابتزاز الأفراد حتى لو لم يكونوا مشتركين فيها بشكل مباشر.

٦- النرجسية:معظم مستخدمي التطبيقات مهووسون بنفسهم قد تعرف صديقًا من مستخدمي TikTok وكل ما يطلبونه هو تصوير مقطع فيديو لهم أثناء قيامهم بكل تلك الأعمال المجنونة التي يعتقدون أنها تجعلهم يبدون جذابين.

٧- الألم الذاتي وتعذيب النفس: مستخدمو TikTok تجاوزوا الآن حد إيذاء النفس أصبحت مقاطع الفيديو الخطرة، والرقص أمام القطارات أو السيارات، والتعذيب لإظهار النفس وزيادة المتابعين وما إلى ذلك.

٨- الاكتئاب: مستخدمو التوك توك إذا فشلوا في تحقيق رغبتهم في القبول ينتج عن ذلك التوتر والضغط والاكتئاب.

٩ - الانتحار: في حاله انحسار الشهرة أو النهاية المأساوية لمستخدم هذا التطبيق فقد يؤدي إلى أفكار أو ميول انتحارية.

١٠- النهايات المأساوية والسجن: قد يصل محاولات جذب الانتباه المتتبعين الي المشاهد الفاضحة والتي تؤدي الي قضايا مخلة بالشرف أو الدعوة إلى الفسق والأمثلة أمام أعين كل أسره تخشى على أبنائها من تركهم بمفردهم بدون رقابة على هذا التطبيق.

جائحة كورونا تسبب الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

أجبرت أزمة تفشي فيروس كورونا المستجد الملايين على عزل أنفسهم في المنازل وعدم الاختلاط بالآخرين، وفى محاولة لإيجاد وسائل للترويح على النفس بسبب العزل المنزلى لجأ الكثير كثير من الشباب خلال تلك الفترة إلى قضاء جزء كبير من وقتهم في مزاولة الألعاب الإلكترونية بشكل مرضى، إضافة إلى التاثيرات السلبية على الصحة النفسية والبدنية.

وفي ظل إغلاق المدارس والجامعات وانعدام الحياة الاجتماعية خارج المنزل، تزيد احتمالات تعرض مجتمع هواة الألعاب الإلكترونية للكثير من التحديات كالإدمان وفقدان اللياقة البدنية والضغوط النفسية.[1]

ويعتبر مرض كورونا من أخطر التحديات التي صادفها العالم فى الأونة الأخيرة بسبب سرعة انتشاره، والذى لم يقتصر على منطقة جغرافية بعينها بل امتد ليشمل أغلب دول العالم، فضلا عن سرعة انتشاره ونتائجه الخطيرة على الصحة العامة، والتى قد تنتهى بالوفاة فى حال عدم اتباع الإجراءات الوقائية.

الألعاب الشعبية كانت تتميز ببساطتها وبثها روح الحماسة والمنافسة والتسلية والمرح واعتمادها بشكل رئيس على المهارات والقدرات البدنية وخفة الحركة والمناورة والدقة والملاحظة والذكاء والتفكير وسرعة اتخاذ القرار، وفي المقابل ألقت الأجهزة الإلكترونية تأثيرات خطيرة على سلوكيات الأطفال وبدرجة أشد في زمن كورونا حيث أجبرت الأسر والأطفال على البقاء في المنازل، وبات الصغار يقضون ساعات أطول في استخدام الهواتف الذكية والكمبيوتر والآيباد، وتحولت الألعاب الإلكترونية إلى ما يشبه الإدمان. ورغم بعض إيجابيات تلك الألعاب التقنية إلا أن لها سلبيات خطيرة منها العزلة الاجتماعية والكسل والخمول الجسدي والفكري والانفتاح غير المحدود واكتساب العنف وضعف التحصيل العلمي.

وفي ظل جائحة كورونا، زادت نسبة احتمالات تعرض مجتمع هواة الألعاب الإلكترونية للكثير من التحديات كالإدمان وفقدان اللياقة البدنية والضغوط النفسية.

وقد أدرجت منظمة الصحة العالمية إدمان الألعاب الإلكترونية ضمن الأمراض النفسية.

لا أحد ينكر أن وباء الكورونا الذي تفشي في جميع أصقاع العالم ومنها دولنا العربية، غير العادات وبدل الاهتمامات وأثر بشكل أو بآخر في سلوكنا ونشاطنا اليومي واهتمامتنا. فكيف كان وقع الكورونا على أطفالنا وشبابنا؟

---

(١) أحمد إسماعيل،إلعبها صح.. هل يؤثر الحجر المنزلى بسبب كورونا على إدمان الشباب للألعاب الإلكترونية؟، موقع فالصو،١٠ أبريل ٢٠٢٠: https://www.falsoo.com/

مما لا شك فيه أن وباء الكورونا أثر في البشرية جمعاء وخاصة فئة الاطفال الذين وجدوا أنفسهم في حجر صحي يقيد تحركاتهم ويسجنهم في فضاءات مغلقة تتعارض مع طبيعتهم التي تتميز بالحركية والنشاط والحيوية.فتوقف الدروس منذ ١٢ مارس ٢٠٢٠، وإقرار الحظر الصحي الشامل منذ يوم ٢٢ مارس الماضي. جعل أطفالنا محبوسين داخل المنازل. ومع تزايد أعداد المصابين بفيروس كورونا وما رافق تفشي الفيروس من مخاوف وفوبيا أرهقت الأعصاب ودمرت النفسيات وفي ظل غياب وسائل ترفيه اعتاد عليها الطفل العربيي كالرياضة المدرسية ورياض الاطفال وغيرها، وجد الطفل العربي نفسه محاصرا داخل اسوار المنزل يبحث عن بديل ترفيهي يسلي به نفسه ويشغل به وقته فلا يجد سوى الصور المتحركة على جهاز التلفاز او الالعاب الإلكترونية فأصبح بين مطرقة الكورونا الخانقة للأنفاس والتي حرمتهم من الدراسة والنشاط واللعب بكل حرية وسندان أجهزة الهواتف المحمولة والتابلات و "البلاي ستايشن" التي ستأثر على سلوكاتهم وعلى صحتهم آجلا أم عاجلا.

ومن هنا كان لا بد من ايجاد بعض الحلول لانقاذ أطفالنا من القلق النفسي والتوتر العصبي خلال الفترة المتبقية من الحظر الصحي والبحث عن البدائل الترفيهية التي من الممكن توفيرها لاطفالنا لتخليصهم من قلق الحجر الصحي.(١)

عوضا عن المنع البات وحرمان الأبناء من الألعاب الالكترونية يجب أن يشارك الآباء أبناؤهم ألعابهم ويوجهونهم لاختيار الألعاب السليمة التي تتماشى مع أعمارهم ولا يترب عليها أضرارا نفسية واجتماعية وسلوكية.

ومن البدائل الترفيهية للأطفال هي ابتكار أنشطة اجتماعية كالترغيب في المطالعة وتشجيع الأطفال على ممارسة هواياتهم كالرسم والموسيقى، والقيام ببعض الأنشطة الأخرى كغراسة الأشجار والورود وتربية العصافير، وإرشادهم لمتابعة برامج تلفزية مفيدة كالبرامج الوثائقية والطبية التي تمنحهم فرصة التعلم والتثقيف. كما يمكن تكليفهم ببعض الأعمال المنزلية والمشاركة فيها مثل النظافة والطبخ وإيجاد حلول لصيانة بعض التجهيزات المنزلية وتغيير ديكور المنزل أو الاعتناء بزهور الحديقة ... هذه الأنشطة يمكن أن تمكن الطفل من إبداء رأيه ودعم ثقته بنفسه.

---

(١) أطفالنا وشبابنا زمن الكورونا: تقييد الحركة... إدمان على الألعاب وتفجّر ملكة الإبداع، تونس – الشروق: http://www.alchourouk.com :١٩/٠٤/٢٠٢٠

كما أن البديل الأهم هو ضرورة استعداد العائلة لقضاء أكثر ما يمكن من الوقت مع أبنائهم والجلوس والحوار معهم من خلال دعوتهم للتفكير في حلول لبعض المشاكل اليومية وكيفية تجاوزها أو من خلال ألعاب فكرية تنافسية يشارك فيها الآباء والأبناء...

وعلى الأولياء الاهتمام أكثر بمسألة البدائل الترفيهية للاطفال خلال فترة الحجر الصحي الشامل لمساعدة أبنائهم على تجاوز هذه الفترة العصيبة واستغلالها بشكل ايجابي بدل أن تكون مناسبة لتدمير نفسياتهم وتحويلهم إلى مدمنين على الألعاب الالكترونية التي لها انعكاسات خطيرة على سلوكاتهم وصحتهم الجسدية والنفسية.

إدمان الألعاب الإلكترونية يفجر أزمة في المنازل..

فجر إدمان الألعاب الإلكترونية أزمة كبيرة داخل البيوت بسبب قلق الأهالي من تحول أبنائهم إلى مدمنين لهذه الألعاب وخصوصا فى زمن انتشار كورونا، الأبناء يرون أنها المتنفس الوحيد لهم خلال عدم الخروج من المنزل، والأهالي يرفضون ذلك ويعتبرون أن قضاء أوقات طويلة أمام الالعاب الإلكترونية يسبب أضرارًا كثيرة على المستوى البدني والتواصل الأسري، لكن الطرفين اتفقا على أنها ظروف استثنائية ولا يجب الضغط على الأبناء أكثر من ذلك خلال الفترة الحالية.(١)

إدمان ألعاب الفيديو من أبرز العادات التى تسبب مشكلات فى المنزل بسبب إهمال الأبناء حياتهم ودراستهم والأنشطة الأخرى لمجرد الجلوس لساعات طويلة للعب ألعاب الفيديو،كما أنها تؤثر على حالتهم الصحية والنفسية، خصوصا بعد انتشار فيروس كورونا.(٢)

وحسب جريدة الديلى ميل البريطانية فما قاله خبراء علم النفس إن ما يدور فى ذهن ابنك المراهق هو: "لا أستطيع رؤية أصدقائي كثيرًا ولكن يمكنني البقاء على اتصال معهم من خلال ألعاب الفيديو معهم عبر الإنترنت، بالإضافة إلى أنني أشعر بالسيطرة في هذا العالم الافتراضي بطريقة لا أعيشها في العالم الحقيقي. بالإضافة إلى أنه لا يوجد شيء آخر أفضل أن أفعله".

---

(١) الشماع، محمد سعيد، إدمان الألعاب الإلكترونية يفجر أزمة في المنازل.. "يعني لا خروج ولا لعب"، الأحد ٠٥ يوليو ٢٠٢٠: https://m.elwatannews.com/section/19

(٢) نهير عبد النبى، إزاى تمنع ابنك من إدمان العاب الفيديو بعد انتشار فيروس كورونا؟، اليوم السابع،١٨ يوليه ٢٠٢٠.

وتابع أن ما يفكر فيه الاآباء هو التالى: "يتحول ابني المراهق إلى زومبي ألا يمكنه فعل شيء بناء أكثر في وقته؟، بينما تبدو الألعاب معادية للمجتمع".



والحل الذى اقترحه الخبراء لمواجهة إفراط المراهقين في الاستخدام اليومي لألعاب الفيديو هو التواصل، فالتواصل هو المفتاح.

ونصح الخبراء: "اطلب الدردشة مع ابنك المراهق في وقت مناسب فربما لم يخطر ببالهم تأثير ألعابه على بقية أفراد الأسرة"

وأضاف الخبراء: "احكى لطفلك أنك تفتقده وأن هذه الالعاب تؤثر على صحته وتركيزه وتجعله بعيدا عن عائلته" الأهالي الذين يجدون صعوبة كبيرة في السيطرة على أبنائهم في ظل الظروف الاستثنائية الحالية، على استخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية.،أن الافراط في استخدام هذه الألعاب يضعف العلاقات الأسرية، لأن كل فرد داخل الأسرة يمسك موبايله، وتقلصت الأوقات التي يقضونها سويًا، والجدير بالذكر خلال فترة ما قبل ظهور فيروس كورونا، لم يكن الأبناء يقضون أوقات كثيرة في الألعاب الإلكترونية، ولم يكن يعرفوا أسماء الألعاب القتالية نهائيًا، وكان استخدامهم للموبايل مقتصر على التحدث مع أصحابهم وزملائهم عن طريق الفيس بوك وواتساب، أو مشاهدة الفيديوهات على موقع يوتيوب، لكن للأسف في أزمة كورونا جميع الأهالي منزعجين من قضاء أبنائهم ساعات طويلة مع هذه الألعاب، لكن ليس في أيديهم ما يفعلوه في ظل منعهم من الخروج من المنازل خوفًا من الإصابة.

وأسهمت هذه الأزمة في انتشار ألعاب الفيديو بين أوساط الشباب والأطفال، خاصة أن حالة العزلة وإغلاق المكاتب والمدارس والجامعات وتوقف العمل في مختلف المجالات، دفع كثيرا من هاتين الشريحتين نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء.إن ألعاب الفيديو وفرت لهم فرصة التعرف على أصدقاء جدد من بلدان أخرى، وتم تبادل حسابات مواقع التواصل الاجتماعي معهم.



أن هناك سلبيات وإيجابيات لمزاولة ألعاب الفيديو عبر شبكات الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي، والتعرف على أصدقاء جدد والالتزام بحظر التجول وعدم الخروج من المنزل.

أن قضاء ساعات طويلة بمعزل عن العائلة، يؤثر على السلامة العقلية، ويضعف صحة البصر، ويجعلك بعيدا عن التواصل الواقعي، ويعزز نشاط الواقع الافتراضي.

أن ألعاب الفيديو واحدة من أنواع الإدمان الإلكتروني المعروفة والمصنفة ضمن أمراض منظمة الصحة العالمية، وهو لا يقل خطورة عن إدمان المؤثرات العقلية، ويسبب مشاكل كبيرة نفسية واجتماعية، تصل إلى الانتحار.

وبالرغم من ذلك، فإن منظمة الصحة العالمية قررت إعادة تصنيفها من جديد بعد تفشي فيروس كورونا. ونصحت المنظمة باستخدام ألعاب الفيديو لحث الناس على البقاء في المنزل وعدم النزول إلى الشوارع وكسر الحجر الصحي.[1]

---

(١) المصدر: الجزيرة نت،١٦/ ٤/ ٢٠٢٠



الصين تفرض قوانين جديدة لحماية الأطفال من إدمان الألعاب الإلكترونية

فرضت الحكومة الصينية، مجموعة من القواعد الجديدة لتنظيم عالم الألعاب على الإنترنت، ضمن سعيها لمحاربة ظاهرة إدمان ألعاب الفيديو.(١)

وتقضي القواعد الجديدة، على منع أي شخص دون سن **١٨** عامًا من اللعب على الإنترنت بعد الساعة **١٠** مساء وحتى الثامنة صباحًا، وسيكون مسموحًا لهذه الفئة العمرية باللعب لـ**٩٠** دقيقة فقط يوميًّا خلال أيام الأسبوع، على أن تزيد إلى **٣** ساعات يوميًّا خلال العطلات الرسمية وأيام نهاية الأسبوع.

و وضعت أيضًا القواعد الجديدة حدًّا لإنفاق الصغار على عمليات الشراء داخل الألعاب، على شراء الأسلحة والعملات الافتراضية، فمن هم بين سن **٨** إلى **١٦** عامًا يُسمح لهم بإنفاق **٢٠٠** يوان (**٢٩** دولارًا) شهريًّا، أما مَن تتراوح أعمارهم بين **١٦** إلى **١٨** عامًا، فيتضاعف المبلغ لـ**٤٠٠** يوان (**٥٧** دولارًا).

وبحسب بيان الهيئة العامة للصحافة والنشر، فإن هذه القواعد الجديدة سيتم تطبيقها على جميع منصات اللعب عبر الإنترنت العاملة في الصين، ومن بينها Tencent، التي تعتبر الأكبر فى العالم.

ووفق تصريحات مسؤول حكومي لوكالة "شينخوا" الرسمية، تأتي القواعد الجديدة لخلق فضاء إنترنت صحي ولحماية الصحة الذهنية والجسدية للصغار.

---

(١) المصدر: كرستين سامى – وكالات: الصين تفرض قوانين جديدة لحماية الأطفال من إدمان الألعاب الإلكترونية: **١١** نوفمبر **٢٠١٩** https://www.falsoo.com/News/3/62679

ويُذكر أن الصين تعتبر من بين أكبر أسواق الألعاب في العالم، ومسؤولة تقريبًا عن ربع الدخل السنوي لصناعة الألعاب حول العالم وفق مراكز أبحاث، حيث يبلغ الدخل السنوي لصناعة الألعاب في الصين نحو **٣٣** مليار دولار، وفقًا لصحيفة "نيويورك تايمز".

تطبيقات لحماية الأطفال أثناء استخدامهم الإنترنت

مع بقاء الأطفال في المنازل ضمن الإجراءات الاحترازية لمنع انتشار فيروس كورونا المستجد وخلال شهر رمضان **٢٠٢٠**، زادت المخاوف المتعلقة باستخدامهم الإنترنت والهواتف الذكية خصوصا مع الساعات الطويلة التي يقضونها عليها.

ويمكن التغلب على هذه المخاوف عبر الاستعانة بأدوات "الرقابة الأبوية" المدمجة في الأجهزة، كما توجد بعض التطبيقات التي تساعد على مراقبة ما يفعله الأطفال عند تصفحهم الإنترنت.

وقدمت البوابة العربية للأخبار التقنية أشهر **٥** تطبيقات لحماية الأطفال عند استخدامهم الإنترنت أثناء الحجر المنزلي وخلال شهر رمضان.[١]

١- تطبيق Net Nanny: كما يضم ميزة تُسمى "Family Feed" للإبلاغ عما يبحث عنه الأطفال عبر الإنترنت وكذلك التطبيقات التي يستخدمونها، بالإضافة إلى فلترة عمليات البحث، وحظر المواقع التي تقدم معلومات عن فيروس كورونا لمساعدة الأطفال الذين قد يشعرون بالقلق.

التطبيق متاح لمستخدمي أجهزة آيفون وآيباد في آب ستور، ولمستخدمي أجهزة أندرويد في جوجل بلاي، ويتوفر إصدار لنظام التشغيل ويندوز وماك أو إس.

٢- تطبيق Bark: التطبيق متاح لمستخدمي أجهزة أندرويد في جوجل بلاي، ومستخدمي أجهزة آيفون وآيباد في آب ستور.

٣- تطبيق Google Family Link: يتيح هذا التطبيق للآباء إنشاء حساب جوجل للطفل إذا كان عمره أقل من **١٣** عاما، مع إمكانية الوصول إلى معظم خدمات جوجل، مثل بريد جيميل وخدمة الصور، بالإضافة إلى إمكانية تتبع حساب الطفل وإرشاده إلى المحتوى المناسب. يمكن للوالدين الموافقة على التطبيقات التي يريد الأطفال تنزيلها أو رفضها،

---

(١) مها محي الدين، **٥** تطبيقات لحماية الأطفال أثناء استخدامهم الإنترنت في رمضان **٢٠٢٠**، العين الإخبارية، https://al-ain.com/article/protect-children-while-using-internet :١/٥/٢٠٢٠

ويرشح التطبيق بعض التطبيقات التي يوصي بها المعلمون والتي يمكن للوالدين إضافتها مباشرة إلى هاتف الطفل، ويتضمن أدوات تحكم أخرى، مثل وقت الشاشة، وقفل الهاتف لوقت العائلة وتتبع الموقع.

التطبيق متاح مجانا لمستخدمي أجهزة آيفون وآيباد في آب ستور، ولمستخدمي أجهزة أندرويد في جوجل بلاي.

٤- تطبيق OurPact: التطبيق متاح مجانا لمستخدمي أجهزة آيفون وآيباد في آب ستور، ولمستخدمي أجهزة أندرويد في جوجل بلاي.

٥- تطبيق Goya-Move: هذا التطبيق يركز على مراقبة النشاط البدني للطفل أكثر من نشاطه على الإنترنت، لمنعه من استخدام هاتفه طوال اليوم، ويتيح للآباء قفل تطبيقات معينة حتى يقوم الطفل بعدد خطوات معينة، أو يكمل قائمة بالأعمال الروتينية، وتفعيل وقت الشاشة للواجبات المنزلية أو وقت العائلة أو وقت النوم. التطبيق متاح مجانا لمستخدمي أجهزة آيفون وآيباد في آب ستور

التعلم الإلكتروني في ظل أزمة كورونا وما بعدها:

ألقت أزمة فيروس كورونا بظلالها على قطاع التعليم؛ إذ دفعت المدارسَ والجامعات والمؤسسات التعليمية لإغلاق أبوابها تقليلا من فرص انتشاره. وهو ما أثار قلقا كبيرا لدى المنتسبين لهذا القطاع، وخاصة الطلاب المتأهبين لتقديم امتحانات يعدونها مصيرية مثل التوجيهي وكامبردج وغيرها؛ في ظل أزمة قد تطول.

كل هذا دفع بالمؤسسات التعليمية للتحول إلى التعلم الإلكتروني (E-Learning)، كبديل طال الحديث عنه والجدل حول ضرورة دمجه في العملية التعليمية؛ خاصة بعد أن تأثرت العملية التعليمية بشكل مباشر بأتمتة الصناعة وتطور تكنولوجيا "الذكاء الصناعي" (Artificial Intelligence) و"إنترنت الأشياء" (Internet of Things)، وكذلك ثورة تكنولوجيا المعلومات التي اقتحمت معظم أشكال حياة الإنسان وأصبحت جزءا أصيلا منها.

فبين الجيل المسمى "إكس" والذي يتميز بتعلقه بأجهزة الهاتف الذكية واستخدام التطبيقات المختلفة، وبين احتياج الصناعة كوادر ماهرة تكنولوجياً؛ أصبح دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية توجهاً عالمياً. وأصبح توفير المادة التعليمية من خلال الأجهزة المحمولة

لـ"جيل إكس" يشكل عاملا محفزا للتعلم بدلاً من الاكتفاء بالدراسة التقليدية، فبها ينمّي معرفةً ومهارات مناسبة تؤهله لتلبية احتياجات سوق العمل.

إن استخدام الإنترنت في العملية التعليمية ليس وليد اليوم بل يعود إلى ما قبل عام **٢٠٠٠**. ومعظم الجامعات تستخدم اليوم ما يسمى "أنظمة إدارة التعلم" (Learning Management Systems). وفي ظل "أزمة كورونا" التي يعيشها العالم؛ توجهت غالبية المؤسسات التعليمية نحو التعليم الإلكتروني كبديل أنسب لضمان استمرار العملية التعليمية. وزاد بشكل ملحوظ استخدام تطبيقات محادثات الفيديو عبر الإنترنت مثل "زوم" و"غوغل" و"ميتينغ" و"ويب إكس ميت" وغيرها.

وحسب موقع "تيك كرنش" (techcrunch)؛ فقد بلغت عمليات تحميل هذه البرامج **٦٢** مليون مرة خلال فترة ما بين **١٤-٢١** مارس/آذار **٢٠٢٠**، أي مع بداية عمليات حظر التحرك في كثير من الدول. كما تضاعف استخدام الكثير من التطبيقات والبرامج التعليمية؛ مثل حقيبة غوغل التعليمية و"أوفيس **٣٦٥**" وتطبيقات "أبل" ومواقع خدمات التقييم والأنشطة التفاعلية.

وطبقا لنفس الموقع؛ فقد زادت عمليات تحميل برامج iOS وغوغل التعليمية بنسبة **٤٥**٪ في أسبوع، ولعل كثيراً من قُرّاء هذه السطور يخوضون هذه التجارب بأنفسهم أثناء مكوثهم "القسري" في بيوتهم.[١]

نجم عن أزمة كورونا إطلاق دورات للمعلمين في مجال التعلم الإلكتروني ووسائله المتنوعة.

من المؤكد أن الأزمة التي واجهت القطاع التعليمي -بسبب تفشي فيروس كورونا- دفعت التعلم الإلكتروني نحو الواجهة، فغدا خياراً لا بديل عنه (إلا في حالة انعدام البنى التحتية).

يبقى هناك سؤال مهم يدور في خلد الكثيرين، ألا وهو: هل سيستمر زخم التعلم الإلكتروني فيما بعد كورونا، أم إنه سيخبو وتعود الأمور إلى مسارها السابق؟ تتعدد الآراء هنا بين من يظن -أو ربما يتمنى- أن تعود الأمور إلى ما كانت عليه، ومن يعتقد أنه لا رجعة عن التعلم الإلكتروني الذي طال انتظار التحول إليه بشكل أكبر.

---

(١) معن الخطيب، تحديات التعلم الإلكتروني في ظل أزمة كورونا وما بعدها،الجزيرة نت،**١٤/٤/٢٠٢٠**

التعليم في زمن "كورونا" يفرض أدواراً تكاملية بين الأسرة والمدرسة لتجاوز الأزمة

فرض تحدي فيروس "كورونا" على المدرسة والأسرة تكاملاً في أدوارهما المحورية لا سيما بعد اعتماد التعلم الهجين (عن بعد وحضورياً) من أجل إعداد أجيال المستقبل والإقبال على تجربة تعليمية تحقق الاستفادة القصوى لكافة الأبناء.

وفي هذا الإطار شدد مسؤولون وتربويون على أهمية دور المدارس في الوقت الحالي من خلال الدعم النفسي للطلبة، وتزويدهم بالمهارات والمعارف والأدوات التي تمكن من توفير بيئة تعلم صحية، مؤكدين أن نجاح التعلم عن بُعد يتوقف على تعاون ومتابعة المدارس مع أولياء الأمور بعد أن وفرت الجهات المعنية كافة أسباب استمرار التعليم.

وشددوا على أهمية دور أولياء الأمور خلال مختلف المراحل لاسيما خلال المرحلة الجارية ودور الأسرة في التوعية وتعريف الطلاب بالأوضاع المستجدة ومدى التغيير الحاصل في العالم أجمع، وكيف يمكن لهم حماية أنفسهم وحماية الآخرين في ظل هذه الظروف.

وقال المسؤولون والتربويون: إن مسؤولية الأسرة باتت مضاعفة، لأنها تمثل جهة الإشراف المباشرة على الطالب أثناء تلقيه الدروس عبر قنوات "التعلم عن بعد"، كما أن تداعيات الجائحة الصحية فرضت أدواراً ومسؤوليات جديدة زادت من أعباء أولياء الأمور مادياً ونفسياً ومعنوياً، مطالبين ذوي الطلبة ببث الروح الإيجابية في نفوس أبنائهم بعيداً عن لغة التشاؤم والسلبية. ورصدوا عدة تحديات تواجه أولياء الأمور في اتباع أبنائهم "التعلم عن بعد" منها زيادة الأعباء ومحدودية الوقت خاصة بالنسبة للأم العاملة، علاوة على تفاوت الإمكانيات المادية حيث لا تتوفر لدى الجميع التقنيات ذاتها، كما تواجه الأسر تحدي المتطلبات المرهقة من قبل بعض المدارس الخاصة كإلزامها بشراء الكتب المدرسية الورقية والأجهزة الإلكترونية التي تحوي النظام التعليمي المستخدم، بما فيها الكتب الإلكترونية، وتكليف الأسر شراء أدوات التعقيم ومستلزمات الحماية لأبنائهم خلال التعليم الواقعي، إضافة إلى فرض شراء الزي المدرسي وارتدائه أثناء التعلم عن بعد.(١)

---

(١) رحاب حلاوة – نورا الأمير، التعليم في زمن "كورونا" يفرض أدواراً تكاملية بين الأسرة والمدرسة لتجاوز الأزمة، صحيفة البيان، الامارات، ٠٧ سبتمبر ٢٠٢٠ https://www.albayan.ae/across-the-uae/news-and-reports/2020-09-07-1.3954243?itm_source=parsely-api

مبادرات داعمة في الاردن خلال أزمة كورونا:

أن جائحة فيروس كورونا المستجد عالميا وتداعياتها على الأطفال والشباب أظهرت مظاهر القلق والاضطراب الناتجة عن التغير المفاجئ في نمط الحياة، وانقطاع الفرد عن الجماعة من الأصدقاء والزملاء والمعلمين والمدرسة، بالإضافة إلى القلق الناتج عن التحول في أسلوب التعليم والتقييم، وهنا تظهر إيجابيات منهجية التعليم عن بعد، وتوظيف أدوات التكنولوجيا للتفاعل مع الطلبة والتقليل من انعكاسات الأزمة وتبعاتها عليهم.

أن صلابة أي نظام تعليمي وتماسك عناصره تظهر في الأزمات الاستثنائية غير المتوقعة، ويتمثل صمود الأنظمة الحيوية، ومنها التعليم، أمام مثل هذه الأزمات، على المرونة في الإجراءات والقرارات التي تجنبها الاستكانة والجمود.

حزمة مبادرات داعمة للتعليم عن بعد عبر منصات وزارة التربية والتعليم:

أطلقت وزارة التربية والتعليم حزمة مبادرات داعمة للتعليم عن بعد عبر منصات الوزارة، فوفرت الوزارة منصات تعليمية وبرامج تضمن سير العملية التعليمية بنظام "التعلم المدمج".

أطلقت وزارة التربية والتعليم، البرنامج التدريبي للمعلمين " للتعليم عن بعد " عبر منصة (www.Teachers.gov.jo).

الوزارة أعدت منصة "درسك" للتعلم عن بعد ضمن إجراءات مواجهة فيروس كورونا

شددت الوزارة على أهمية دور أولياء الأمور خلال مختلف المراحل في ظل أزمة كورونا ودور الأسرة في التوعية وتعريف الطلاب بالأوضاع المستجدة ومدى التغيير الحاصل في العالم أجمع، وكيف يمكن لهم حماية أنفسهم وحماية الآخرين في ظل هذه الظروف.

وأكدت على انخراط المدارس الخاصة في دورات تدريبية بهدف ضمان العودة الآمنة للطلبة في ظل الظروف الاستثنائية، والحفاظ في الوقت نفسه على أمن وسلامة طلبتنا والمجتمع المدرسي، وعملت الوزارة على تحسين تجربة التعليم عن بُعد في الدولة وتطويرها واستحداث "التعلم المدمج"، من خلال إضافة حلول ذكية وتطبيقات تفاعلية لمختلف المراحل الدراسية.

كما أطلقت وزارة التربية والتعليم في ظل جائحة كورونا، جائزة [1]لأفضل مديرية تربية وتعليم متميزة في تطبيقات التعليم عن بعد.، وحرصت الوزارة في هذا الإطار على تقدير انجازات المديريات والمدارس والمعلمين في التميز والإبداع في استخدام التقنيات الحديثة، والتعامل مع المنصات التعليمية في إيصال المعلومة للطلبة.

وركزت الجائزة على أربعة معايير رئيسة، يتضمن المعيار الاول، الإدارة والقيادة لتطبيقات التعليم عن بعد، ويشمل توظيف المديريات لخطط متابعة التعليم عن بعد، وتحفيزها لتطبيقه.

ويركز المعيار الثاني للجائزة، على متابعة الأنظمة والمنصات الداعمة التعليم عن بعد، من خلال رصد متابعة المديرية والمدارس للأنظمة والمنصات الداعمة للتعليم عن بعد، ودعم المديرية والمدارس لأنظمة ومنصات الوزارة للتعليم عن بعد، وتوظيف المديرية للفرق الفنية والتقنية الداعم للتعليم عن بعد في حل الصعوبات والمعوقات الفنية والتقنية.

أما المعيار الثالث للجائزة فيركز، على تفاعل الطلبة مع عملية التعليم عن بعد، من خلال حل الواجبات المنزلية، ومتابعة الالتزام بالخطط الدراسية المعتمدة، ومتابعة الحصص التفاعلية على مستوى المدرسة، ودعم الطلبة المتفاعلين مع المعلمين في التعليم عن بعد.

وفي معيارها الرابع، تركز الجائزة على تفاعل المعلمين في العملية التعليمية عن بعد، من خلال دعم تدريب المعلمين في هذا المجال وفق خطط معدة، و رصد الأنظمة والآليات المستخدمة والداعمة من قبلهم، إلى جانب دعمهم لأنظمة الوزارة للتعليم عن بعد، ودعم إدارة الاختبارات الإلكترونية وغيرها من المنصات و الأنظمة، ومشاركة الطلبة والمعلمين في حل الصعوبات والمعوقات الفنية والتقنية من قبل المديرية. (بترا)

واكدت وزارة التربية والتعليم، ان المنصة التي اطلقتها على موقعها الالكتروني لتسجيل الطلبة من ابناء الاردنيين خارج المملكة، تهدف الى تسهيل التحاقهم بالمدارس التي سجلوا فيها حال تمكنهم من العودة الى ارض الوطن، وليست لـ"التعلم عن بعد" فقط.[2]

---

(١) إن الجائزة تهدف إلى نشر ثقافة التميز في تطبيقات التعليم عن بعد، و تبادل الخبرات ونشر أفضل الممارسات في هذا الجانب، وكذلك إثراء المحتوى التعليمي الإلكتروني، وتحفيز المعلمين والمعلمات على الممارسات التعليمية المتميزة، وفق معايير محددة لتطبيقات التعليم عن بُعد. وأن إطلاق الجائزة جاء في ضوء القدرة التي أثبتها الميدان التعليمي في المملكة على تجاوز جميع التحديات والعقبات التي قد تواجه استمرار المسيرة التعليمية

(٢) المملكة- ٣١ مارس ٢٠٢٠: https://www.almamlakatv.com/news

يذكر ان وزارة التربية والتعليم اطلقت في وقت سابق عددا من الخدمات الالكترونية في اطار حزمة الخدمات التي تقدمها، وتشمل تسجيل الطلبة في الصف الاول الاساسي بالمدارس للعام الدراسي المقبل، وتجديد ترخيص المؤسسات التعليمية الخاصة، ومعادلة شهادات الثانوية العامة غير الاردنية، اضافة الى خدمة التسجيل بالمدارس للطلبة الاردنيين خارج المملكة لغايات تسهيل الالتحاق بها حال عودتهم. -(بترا)[١]

أن المعلم الأردني كان على الدوام مبادرًا في التواصل الأكاديمي والإنساني مع طلبته وذويهم، كما كان للمبادرات الفردية أثر عظيم على الصعيد التربوي التعليمي والمجتمعي.

مهما طالت الأزمة أو قصرت، سيبقى المعلم مكرسًا حياته لمساعدة الجيل القادم على تحقيق أحلامهم، وصناعة مستقبلهم.

المعلمة الفاضلة المرحومة "فاطمة مسلم"، وما قدمته من أنموذج في العطاء سيبقى حيًّا وخالدًا،حيث أنها حرصت على تحفيز معلماتها والتواصل مع طلبتها وذويهم، وهي تصارع المرض إلى أن أسلمت الروح، مؤمنة باستدامة رسالتها التعليمية، ومتمثلة أخلاق مهنتها قولًا وفعلاً.

موهبتي —من —بيتي

وزارة الثقافة الأردنية تطلق مسابقة "موهبتي في بيتي" عام ٢٠٢٠

أطلقت وزارة الثقافة مسابقة بعنوان "موهبتي من بيتي"، وهي موجهة للعائلة في ظل انتشار فايروس الكورونا المستجد، وما تطلبه اجراءات الوقاية من لزوم أفراد العائلة بيوتهم وتقليل حركتهم، وتقدم المسابقة التي تعد الاكبر في الحقل الثقافي ١٠٠ جائزة نقدية كل اسبوع.

وتهدف المسابقة تحقيق الاستثمار الامثل لطاقات الشباب والاطفال وتوجيهها نحو اعمال نافعة، واكتشاف المواهب وتحفيزها، واستثمار أوقات الفراغ في البيوت واضفاء طابع من المشاركة والسعادة والتفاعل وكسر الروتين. وقال وزير الثقافة د. باسم الطويسي: إن المسابقة تأتي للتفاعل مع ما تمر به البلاد من ظروف استثنائية، مبينا أن المسابقة ستكون منصة إبداعية لتشجيع الإبداع واكتشاف المواهب وإطلاقها في فضاء ثقافي واحد يضمن استمرارية الإبداع وتنمية المواهب في كل الظروف.

(١) رابط الخبر: هلا الاخباري: ٧ / ٥ / ٢٠٢٠: http://www.hala.jo/?p=171474

وأشار د. الطويسي إلى أن المسابقة تأتي بأدوات ثقافية خلاقة عبر شبكة التواصل الاجتماعي وفضاءاتها، التي من شأنها أن تحقق التباعد الاجتماعي ببقاء الأردنيين في صحة وطمأنينة التي تعلو فيها المصلحة المجتمعية الشاملة. وأعرب د. الطويسي عن شكره وتقديره للمؤسسات الداعمة التي ضربت أنموذجا حيا للشراكة مع القطاع العام في إنجاح النشاطات الثقافية التي تسهم في استثمار الشباب لوقتهم بشكل منتج، وجعل فترة البقاء في المنازل مفيدة، وفرصة لاكتشاف المواهب والمشاركة ونشر الايجابية والتضامن الانساني ورفع الروح المعنوية في الاوساط الاجتماعية. تستهدف المسابقة الأطفال والشباب والتي تتناسب قدراتهم وإمكانيتهم مع مجالات المسابقة؛ وهم الأطفال من سن **١٠** إلى **١٤** عاما، والشباب من سن **١٥** إلى **٢٥** عاما.

تنقسم المسابقة في خمسة حقول فنية وثقافية، هي؛

اولا: النصوص الأدبية: الشعر، القصة القصيرة واليوميات على ان تكون مكتوبة بالعربية الفصحى.

ثانيا: الرسم والتصميم والتصوير الفوتوغرافي والكاريكاتير.

ثالثا: الفيلم القصير والفيديو المنزلي بما لا يزيد عن دقيقة ونصف.

رابعا: الموسيقى والغناء وتسجل على ملف صوتي بما لا يزيد عن دقيقتين.

خامسا: التمثيل والتقليد وستاند أب كوميدي بما لا يزيد عن دقيقة ونصف.

وتخضع الاعمال المشاركة الى التنافس من خلال تخصيص **٥٠**٪ لتفاعل الجمهور مع المشاركات عبر شبكات التواصل الاجتماعي و**٥٠** ٪ للجان التحكيم المتخصصة.

الشروط العامة للمسابقة:

١- أن لا تتضمن الأعمال ما يخالف قيم المجتمع، وأن لا تحتوي على أي أفكار عنصرية أو فئوية، أو ما يحرض على العنف والكراهية.

٢- يفضل أن يحمل محتوى العمل رسائل إنسانية نبيلة، وترتبط بالظرف الراهن وتعزز الايجابية والأمل.

٣- أن يكون العمل أصيلا، غير منقول أو مترجم، وغير منشور.وأن تكون الاعمال المقدمة تعكس موهبة المتقدم الحقيقية وبدون مساعدة الآخرين.

الشروط الخاصة لكل حقل:

يتطلب الشعر كتابة قصيدة من الشعر العربي باللغة الفصحى سواء من الشعر العمودي أو شعر التفعيلة أو الحر.

وتلتزم القصة القصيرة واليوميات بالشروط الفنية لكتابة القصة القصيرة، ولا يزيد حجمها على ألف كلمة ولا يقل عن مئتي كلمة.

ولا تزيد مدة الفيلم القصير أو الفيديو المنزلي على دقيقة ونصف الدقيقة، يتناول زاوية جديدة للحياة المنزلية أو أي مهارة أو ممارسة أو فكرة مبتكرة أو سلوك إيجابي أو محفز.

وتقبل الفيديوهات المصورة بواسطة كاميرا الهاتف المحمول أو أي كاميرا أخرى ويمكن استخدام برامج مونتاج الفيديوهات المتاحة مجانا على الإنترنت عند الحاجة.

وفي حقل الرسم والتصميم والكاركاتير والتصوير الفوتوغرافي، يمكن اختيار الرسم بقلم الرصاص أو بالألوان المائية أو الأكريليك أو الكولاج أو أي تصميم باستخدام البرمجيات المتاحة على حاسوبك أو من خلال الإنترنت. ويشترط رسم كاركاتير يتناول أحد المواضيع الراهنة.

ويمكن التصوير باستخدام كاميرا الهاتف المحمول أو أي كاميرا أخرى، فقط اضبط الزوايا والكادر والتقط صورا في مشاهد مبدعة أو زوايا مختلفة، ويشترط للمشاركة تقديم ٣-٥ صور في موضوع واحد.

وفي مجال الموسيقى والغناء، يمكن تسجيل أي تجربة أداء صوتي تعكس موهبة الغناء بما لا يزيد على دقيقتين على ملف صوتي، كما هي الحال في إنتاج موسيقي على آلة موسيقية منفردة.

أما تمثيل ستاند أب كوميدي، فيتطلب تصوير فيديو أو فيلم لا تزيد مدته على دقيقة ونصف الدقيقة.

"موهبتي من بيتي".. حملة أردنية لتشجيع المواهب في مواجهة كورونا

المبادرة تقدم أكبر مسابقة في الحقل الثقافي (الصحافة الأردنية)

"بالبيت جالسين وبمواهبنا مشغولين".. بهذه الكلمات عبرت وزارة الثقافة الأردنية عن أهداف الحملة التي أطلقتها بعنوان "موهبتي من بيتي" ووجهتها للعائلة في ظل انتشار فيروس الكورونا المستجد، وما تتطلبه إجراءات الوقاية من لزوم أفراد العائلة بيوتهم وتقليل حركتهم.

وتقدم هذه المبادرة المسابقة التي تعد الأكبر في الحقل الثقافي، إذ أعلنت الوزارة عبر صفحتها الرسمية بتويتر، عن مئة جائزة نقدية أسبوعية، ستقدمها للمواهب المتفاعلة.

وتفاعل المغردون مع وسم "موهبتي من بيتي"، وأرفقوا مقاطع الفيديو والصور ومواهبهم بالرسم والغناء والعديد من الأنشطة، وصلت حتى لمستخدمي تطبيق "تيك توك".

وأعربت مغردة بأحد الوسوم عن دهشتها، معتبرة أنها تعيش في السويد وليس الأردن، كناية عن إعجابها بالفكرة.

وتهدف المسابقة إلى تحقيق الاستثمار الأمثل لطاقات الشباب والأطفال وتوجيهها نحو أعمال نافعة، واكتشاف المواهب وتحفيزها، واستثمار أوقات الفراغ في البيوت وإضفاء طابع من المشاركة والسعادة والتفاعل وكسر الروتين.

أن المسابقة منصة إبداعية لتشجيع الإبداع واكتشاف المواهب وإطلاقها في فضاء ثقافي واحد يضمن استمرارية الإبداع وتنمية المواهب في كل الظروف.وتأتي بأدوات ثقافية خلاقة عبر شبكة التواصل الاجتماعي وفضاءاتها، التي من شأنها أن تحقق التباعد الاجتماعي ببقاء الأردنيين في صحة وطمأنينة وتعلي المصلحة المجتمعية الشاملة.

وتستهدف المسابقة الأطفال والشباب والتي تتناسب قدراتهم وإمكاناتهم مع مجالات المسابقة، وهم الأطفال من سن **١٠** إلى **١٤** عاما، والشباب من سن **١٥** إلى **٢٥** عاما.

وخصصت الوزارة للمسابقة مجموعة من الجوائز بدعم عدد من المؤسسات وعددها مئة جائزة كل أسبوع، الجائزة الأولى ألف دينار لأفضل عمل في الحقول الخمسة، وبقية الجوائز بقيمة مئة دينار

وزارة الثقافة الأردنية تصدر أول دليل عربي باللغة العربية

أصدرت وزارة الثقافة الأردنية في إطار جهودها لمكافحة انتشار هذا الوباء، أول دليل عربي باللغة العربية في مجال "التكيف الاجتماعي والتضامن الإنساني بمواجهة وباء كورونا" ويشتمل الدليل الإرشادي والتثقيفي على عشرات الإرشادات والنصائح للتكيّف الاجتماعي خلال فترة البقاء بالمنزل والممارسات الفضلى في التضامن الإنساني وتحديدا في الدعم النفسي والاجتماعي لكبار السن، والدعم النفسي والاجتماعي للأطفال، والتضامن مع الجيران والأصدقاء والزملاء.

وكانت الحكومة الأردنية أعلنت حظر تجول في **٢٠** مارس/آذار الماضي، ضمن إجراءات احترازية اتخذتها الحكومة لمواجهة فيروس كورونا المستجد.[١]

(١) المصدر: الجزيرة نت: ١/٤/٢٠٢٠: https://www.aljazeera.net/news/lifestyle/

الفصل السادس
الأسرة ودورها في وقاية الأبناء من الإدمان الإلكتروني

تمهيد:

نظرا لدور الأسرة وأهميتها في الحياة الاجتماعية على مستوى الأفراد والجماعات، والمجتمعات لكونها أهم مؤسسة من مؤسسات التنشئة الاجتماعية، ولا سيّما دورها في تنمية القيم الاجتماعية، وانعكاس ذلك على الإنسانية جمعاء بما تعدّه الأسرة من جيل بناء واعد، وطاقات خيّرة فاعلة صالحة لنفسها ولمجتمعها، ومن هنا وقع الاختيار على هذا الفصل الموسوم بـ: " الأسرة ودورها في وقاية الأبناء من الإدمان الإلكتروني ".

فالتربية الأسرية لا يختلف على أهميتها اثنان، لضمان التنشئة السليمة للطفل وتعد عنصرا أساسيا في تنشئة الطفل وتعتبر السنوات الأولى التي يقضيها الطفل في منزله من اكبر المؤثرات المسئولة عن تشكيل مستقبله فهي أول وسط ينمو فيه الطفل، ويتشرب الأحكام الأخلاقية والتقاليد والعادات والأعراف السليمة من خلال الجو العاطفي الذي يتفاعل معه في الأسرة، فتفعيل الوظائف التربوية لا يتحقق إلا بتكاتف جهود الأسرة فتقوم بادوار وواجبات عديدة أهمها إشباع حاجات الطفل النفسية وتوسيع مداركه وزيادة معارفه، وحتى تتمكن الأسرة من القيام بدورها التربوي لا بد من إعدادها بشكل سليم.

كما أن الأسرة تحظى بمكانة تربوية كبيرة بين المؤسسات الأخرى، باعتبارها مؤسسة تربوية غير النظامية، ولا يمكن أن تتحقق التربية المتكاملة للطفل، إلا إذا بدأت من الأسرة، كونها اللبنة الأولى التي ينشأ فيها الطفل، وأساس المجتمع المترابط، الذي بنى من أول لحظة، على التوافق والتراحم والانسجام والتشارك في الحقوق والواجبات، لا بل جعل المنهج الإلهي الأسرة مسئولة عن نفسها وغيرها، أو من هو في محيطها الأسري بكثير من الاهتمام والرعاية بالأطفال بصورة متكاملة.

وعلى الرغم من هذه الأهمية التربوية للأسرة، فإنّنا نجد كثيراً من الآباء والأمهات لا يهتمون إلاّ بتأمين منطلبات النمو المادية للأطفال مثل (الغذاء واللباس، والصحة والألعاب.. وغيرها) أكثر من الاهتمام بالجوانب الاجتماعية التي يجب أن تؤهل الطفل للحياة العامة المقبلة.

فنجد بعض الآباء أو الأمهات يسمحون للطفل بأن يلعب مع رفاقه، أو يشاركهم فيهم عيده أو أعياد ميلاد، كما يتيحون له فرص استقبال الزوار، والمشاركة في بعض الأمور

العائلية. وفي المقابل نجد بعض الآباء والأمهات يمنعون أطفالهم من المشاركة في هذه النشاطات الاجتماعية.

ولا شك أن التوافق الأسري بين الوالدين، واتفاقهما على الأساليب التربوية في التعامل مع الأبناء، يهيئ المناخ الأسري المطلوب لنجاح عملية التربية الاجتماعية، وتحقيق أهدافها.

لأن نوع العلاقات السائدة في الأسرة، بين الأبوين من جهة، والأطفال من جهة أخرى، يحدد إلى مدى كبير شخصية الطفل وتوافقه الاجتماعي.(١)

إن الخبرات غير السليمة التي يكتسبها الأطفال في طفولتهم، غالباً ما يكون مبعثها انعدام الحب والوفاق بين الوالدين، حيث يصاحب ذلك التوتّر والقلق بين الأطفال، إلى جانب اكتسابهم السلوك المضطرب أو العدواني.(٢)

وعلى النقيض من ذلك،" فإن خلافات الوالدين مع الطفل وعدم الاهتمام به وتقدير مشاعره، يكون لدى الطفل مفهوم الذات السلبية التي تظهر في بعض المظاهر الانحرافية للسلوك، والأنماط المتناقضة لأساليب حياته العادية. مما يجعلنا نحكم على من تصدر عنه هذه السلوكات بسوء التكيف الاجتماعي والنفسي، وعدم التوافق مع العالم الذي يعيش فيه. (٣)

تربية الأبناء ليست بالعمل السهل، وهي تحتاج إلى جهد كبير ويتطلب ذلك من الآباء أن يتصفوا بالصبر والجلد وهم يؤدون واجباتهم التربوية تجاه الأبناء، فيصبروا على أذاهم وتبعاتهم ومتطلباتهم العديدة المرهقة، والتي لا يحتملها كثير من الآباء فيضجرون ويسارعون بالشكوى ويعبرون للآخرين عن الملل والتعب من الأبناء، وقد رغّب المولى سبحانه وتعالى عباده بالصبر بقوله: ﴿ يَـٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱسْتَعِينُواْ بِٱلصَّبْرِ وَٱلصَّلَوٰةِۚ إِنَّ ٱللَّهَ مَعَ ٱلصَّـٰبِرِينَ ﴾ (البقرة: ١٥٣)، وفي موضع آخر من كتابه العزيز ﴿ يُوَفَّى ٱلصَّـٰبِرُونَ أَجْرَهُم بِغَيْرِ حِسَابٍ ﴾(الزمر: ١٠)، فبالصبر يثبت الآباء على دورهم التربوي ويداومون على أداءه بصورة جيدة وبالصبر يحسن

---

(١) جرجس، ملاك، **١٩٩٠**،المشكلات النفسية للطفل وطرق علاجها، دار المعارف، القاهرة، ص **٢٨**.

(٢) منصور، عبد المجيد سيد، والشربيني، زكريا أحمد، **٢٠٠٠**، الأسرة على مشارف القرن **٢١**،دار الفكر العربي، القاهرة،ص **٣٢٣**.

(٣) عبد الكافي، اسماعيل عبد الفتاح، **٢٠٠٥** ، موسوعة نمو وتربية الطفل، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية.

الآباء مخالطتهم وتعاملهم مع الأبناء ويواجهون المشكلات الطارئة بتؤدة وروية دون تسرع أو انفعال.

في ظل تعدد واجبات الآباء وانشغالهم وسرعة مرور الوقت، يحتاج الآباء إلى قيمة استثمار الوقت في النافع والحرص على تنظيمه بما لا يحدث خللاً أو عدم توازن في أداء المهام، فتربية الأبناء والتواصل معهم، في أمس الحاجة إلى أوقات معلومة ومحددة، وهذا حق لهم على الآباء لا بد من الوفاء به، مما يكون سبباً في تمتين العلاقة مع الأبناء وتحقيق المقاصد التربوية المنشودة وقد حث الرسول صلى الله عليه وسلم الأزواج على الوفاء بحقوق أهل البيت من خلال قوله صلى الله عليه وسلم " فإن لجسدك عليك حقاً وإن لعينك عليك حقاً وإن لزورك عليك حقاً وإن لزوجك عليك حقاً ".(١)

دور الأسرة التربوي في تربية الأبناء

تشكل الأسرة اللبنة الأولى في بناء المجتمع ومن خلالها، تتم صياغة شخصية الطفل، حيث يكتسب لغته وآدابه وأنماط سلوكه الاجتماعي ويتلقى مبادئه الأساسية في الحياة فالأبوان هما حلقة الوصل بين الأبناء وثقافة المجتمع. وما من شك في أن الاهتمام بتربية الذرية الصالحة، يعد من أفضل صور الاستثمار وهو مطلب فطري لدى الآباء وعبر عن ذلك ما جاء على لسان نبي الله زكريا عليه السلام حينما دعا ربه سبحانه وتعالى: ﴿ **هُنَالِكَ دَعَا زَكَرِيَّا رَبَّهُۥ ۖ قَالَ رَبِّ هَبْ لِى مِن لَّدُنكَ ذُرِّيَّةً طَيِّبَةً ۖ إِنَّكَ سَمِيعُ ٱلدُّعَآءِ** ﴾(آل عمران: ٣٨)، وجاء على لسان نبي الله إبراهيم عليه السلام: ﴿ **رَبِّ ٱجْعَلْنِى مُقِيمَ ٱلصَّلَوٰةِ وَمِن ذُرِّيَّتِى ۚ رَبَّنَا وَتَقَبَّلْ دُعَآءِ** ﴾ (إبراهيم: ٤٠).

إن صلاح الأبناء لا يتحقق دون صلاح الآباء، فهما المسئولان بالدرجة الأولى عن سلامة فطرة الأبناء واستقامتهم كما يتضح من خلال قوله صلى الله عليه وسلم " كل مولود يولد على الفطرة فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يشركانه "(٢).

---

(١) البخاري، الإمام الحافظ أبي عبد الله، صحيح البخاري، تحقيق (مصطفى البغى)، ط٣، ج٢، ١٩٨٧، ص ٦٦٧

(٢) الترمذي، عيسى محمد بن عيسى بن سورة، سنن الترمذي، تحقيق (إبراهيم عطوة عوض)، ج٣، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ب.ت، ص ٣٠٣.

وحذر القرآن الكريم من التقصير في أداء الأمانات – والأبناء أمانة – كما جاء في قوله تعالى: ﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تَخُونُواْ ٱللَّهَ وَٱلرَّسُولَ وَتَخُونُوٓاْ أَمَٰنَٰتِكُمۡ وَأَنتُمۡ تَعۡلَمُونَ ﴾ (الأنفال: ٢٧).

وعلى الرغم من عظم مسئولية تربية الأبناء، إلا أن كثيراً من الآباء قد فرط بها وقصر في أداءها وهناك من يمارسها بلا وعي وعلى غير هدى فيقع في أخطاء كثيرة ومتنوعة فيما يخص ممارساتهم التربوية تجاه الأبناء.

تعددت الدراسات العربية التربوية التي تبين دور الأسرة وأهميتها في الحياة الاجتماعية على مستوى الأفراد والجماعات في العالم المعاصر، وكان من أبرزها الدراسات الآتية:

١- دراسة استيتة وعبدوني (**١٩٩٧**): [١] استهدفت الدراسة معرفة اتجاهات الأبناء نحو أنماط تنشئة الآباء في البيئة الأردنية وعلاقتها بمتغيرات الجنس والمستوى التعليمي ودخل الأسرة بالمرحلة الثانوية بعمان الكبرى، تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة الصف الأول والثاني في الفرع الأكاديمي وبلغ عدد أفراد العينة (**٣٨٩**) طالباً وطالبة.

أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين نسبة استجابات طلاب وطالبات المرحلة الثانوية على مقياس التنشئة الوالدية (الديمقراطي والتسلطي) تعزي لمتغير الجنس وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزي لمتغير المؤهل العلمي لرب الأسرة ومتغير دخل الأسرة على ذلك المقياس.

٢- دراسة عبد الله(**١٩٩٦**) [٢]: هدفت الدراسة إلى إبراز جوانب هامة من دور الأسرة التربوي مستخلصة من القرآن الكريم، والسنة النبوية الشريفة؛ حيث بين الباحث أن لكل فرد من أفراد الأسرة دوراً تربوياً هاماً، فينبغي على الزوج حسن معاشرة الزوجة، والقيام بواجباته الشرعية تجاهها، كما ينبغي على الزوجة القيام بواجباتها تجاه زوجها، كما عليها القيام بمسؤولياتها نحو رعاية أبنائها، كما استخلص الباحث من سورة لقمان أبرز المهمات الوالدية تجاه الأبناء في المجالات: الروحية، والخلقية، والاجتماعية، وغيرها. هذا وقد حدد الباحث

---

(١) استيتة، دلال، عبدوني، كامل " اتجاهات الأبناء نحو أنماط تنشئة الآباء وعلاقتها بمتغيرات الجنس والمستوى التعليمي ودخل الأسرة بالمرحلة الثانوية بعمان الكبرى الأولى "، مجلة دراسات العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، العدد **٢١**، **١٩٩٧**، ص **٣٥٤-٣٦٣**.

(٢) عبد الله؛ قاسم محمد،**١٩٩٦**،دور الاسرة التربوي في ضوء التربية الاسلامية،رسالة ماجستير، اربد-الاردن.

المهمات التربوية للأخوة في الأسرة المسلمة، كما حدد دور الأسرة تجاه المجتمع والإنسانية جمعاء.

٣- دراسة الزعبي (**٢٠٠٩**)[١]: هدفت الدراسة إلى بيان دور الأسرة ورياض الأطفال في التنشئة الاجتماعية، وذلك من خلال تنمية شخصية الطفل في جوانبها المختلفة: الجسمية، والعقلية، والانفعالية، والاجتماعية، وتنمية سلوكه، وإحساسه بالمسؤولية، من خلال إشباع حاجاته الأساسية، كما تعمل الأسرة ورياض الأطفال على إكساب الطفل بعض المفاهيم والقيم الاجتماعية، وتعليم الطفل المهارات الاجتماعية؛ ليكون قادراً على الاعتماد على نفسه، وتنمية روح الإبداع عنده من خلال مواجهته لمشكلات ومهارات تتحدى قدراته، ومحاولة الوصول إلى حلها بنفسه.

٤- دراسة عناسوة والرشدان(**٢٠١١**)[٢]: هدفت الدراسة إلى بيان الدور الذي تؤديه الأسرة والمدرسة الإسلامية في تكوين شخصية الطفل المسلم في المرحلة العمرية من **١٢-٦**سنة. وذلك من خلال بيان مفهوم الإسلام كعقيدة متكاملة للطفولة، من خلال تكوين شخصية الطفل في ضوء هذه العقيدة، وبيان مسؤولية الآباء تجاه الأبناء، متمثلة بحقوق الأبناء العقدية، والاجتماعية، والنفسية، والمادية والمالية، والأخلاقية، والعلم والمعرفة، في ضوء أسس إسلامية، كما بينت الدراسة دور الأسرة والمدرسة الإسلامية في بناء شخصية الطفل من وجهة نظر الفكر التربوي الإسلامي، ومن ثم وضحت أهمية التعاون بين الأسرة والمدرسة، والتفاعل بينهما، من خلال مجالس الآباء والمعلمين، وانعكاسها على تربية الطفل.

٥- وقد أجرى السعادات (**٢٠٠٣**) دراسة لمعرفة أساليب معاملة الآباء لأبنائهم من وجهة نظر الأبناء وقد تكونت عينة الدراسة من **١٨٠** فرداً من طلبة السنة الأولى بكلية التربية بجامعة الملك سعود وقد استخدم الباحث الاستبانة كأداة، وأوضحت نتائج الدراسة أن أساليب المعاملة التي يتبعها الآباء لمعاملة أبناءهم الطلبة جيدة، بغض النظر عن مستواهم

(**١**) الزعبي؛ أحمد،**٢٠٠٩**،دور الأسرة ورياض الأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة وإعداده لدخول المدرسة، مجلة التربية، قطر، العدد التاسع والتسعون.

(**٢**) عناسوة ؛سالم، والرشدان؛عبد االله،**٢٠١١**، دور الاسرة والمدرسة الاسلامية في تكوين شخصية الطفل المسلم،الدراسات، العلوم التربوية،الجامعة الأردنية،عمان- الأردن، مجلد،**٣٨**.

التعليمي وعدد الزوجات وعدد الأخوة وأوصت الدراسة باستمرار الآباء على اتخاذ هذه الأساليب الجيدة في التربية والمعاملة وعلى تعليم الآباء غير المتعلمين.(١)

٦- وقد بينت دراسة قام بها مونتروز (Mountrose, 1999) في الولايات المتحدة الأمريكية أن أهم خمسة أخطاء يقع بها الآباء عند تربية الأبناء هي: (٢)

١- عدم متابعة الآباء للأبناء، فالقاعدة الصحيحة في التربية تقول: " قل للأبناء ما يجب عليهم فعله، ثم الحرص على قيام الأبناء بعمل المطلوب ".

٢- حديث الآباء الأحادي الجانب مع الأبناء. فحديث الآباء " الكثير " لا يعنى أن الأبناء يستمعون لكل ما يقال لهم. إن الحوار مع الأبناء هو المطلوب حيث أن هذا النوع من الحديث يجبرهم على سماع الآباء وبالتالي التفاعل معهم.

٣- عدم اتساق القول مع الفعل. فالأبناء يتعلمون الكثير عندما يرون الآباء يتحملون مسؤولياتهم عند الخطأ بدلاً من الاستنكار والصراخ.

٤- طبيعة الحدود التي تفرض على الأبناء، فالأبناء يحبون معرفة ما يمكنهم عمله بوضوح وكذلك ما لا يمكنهم عمله.

٥- قلة الوقت النوعي الذي يقضيه الآباء مع الأبناء. فالكثير من الآباء يحسنون قضاء أوقاتهم في العمل وانجاز مهامهم اليومية بشكل جيد إلا قضاء وقت نوعي مع الأبناء.

٧- أما دراسة نذر (**١٩٩٩**) فقد هدفت إلى دراسة بعض أساليب التنشئة كما يدركها الوالدان وأبناءهم من خلال ممارستهم الاجتماعية داخل الأسرة الكويتية، كما توضح إلى أي مدى يتفق الأب والأم في أسلوبهما الديمقراطي في التنشئة وكذلك الاتفاق والاختلاف بين الأبناء في إدراك هذه الأساليب. وقد استخدمت الباحثة استبيان لاستطلاع رأي الآباء والأمهات والأبناء وتكونت عينتها من **١٣٠** أسرة كويتية مفرداتها **٢٦٠** أب وأم و**٢٦** ابناً وابنة بالتساوي بين الجنسين. وأسفرت الدراسة عن عدة نتائج أهمها أن الآباء والأبناء اتسقت

---

(١) السعادات، معاملة الآباء لأبنائهم كما يراها الأبناء،المجلة العلمية بجامعة الملك فيصل، ع١، **٢٠٠٣**، ص ١٤٧-١٧٧.

(2) Moutrose, Phillip the 5 biggest parenting mistakes and how to correct them: from getti thru to kids. Problem solving with children. Ages 6-18 Holistic communication. 1999, 800-929-7889

إجاباتهم وتطابقت في كثير من البنود مما يبين أن الأبناء يدركون أساليب التربية بالتوجه والرؤيا نفسيهما الذين يفرضهما عليهم الوالدان.[1]

الوظيفة التربوية للأسرة

تلعب الأسرة دورا هاما في التربية المتكاملة للطفل قبل دخوله للمدرسة وتأثره بالوسط المحيط وبأقرانه، وتعد الأسرة من أهم المؤسسات التي تسهم في التنشئة الاجتماعية لأفراد المجتمع وأعظمها تأثيرا في حياة الأفراد والجماعات، وقد ظلت قديما ولقرون طويلة تضطلع بتربية الناشئة، وكان من غايتها أن يعلم الكبار الصغار سبل العيش والسلوك بالإضافة إلى توفير الحاجات الجسمية والنفسية والضرورية لأفرادها، وقد تقوم بوظائفها في الحدود التي يسمح بها نطاقها وبالقدر الذي تقتضيه حاجاتها الاقتصادية والخلقية والتربوية، فكانت المركز الأساسي في حياة الأفراد ولذا يجب أولاً توضيح مفهوم الوظيفة والتربية، والأسرة، ومن ثم التعريف بوظيفة الأسرة التربوية.

يعود لفظ الوظيفة في اللغة إلى الفعل وظف، ووظف الشيء توظيفاً: ألزمه إياه، وقد وظفت له توظيفاً على الصبي كل يوم حفظ آيات من كتاب الله عز وجل، والوظيفة أيضاً: ما يقدر من عمل أو طعام أو رزق.[2]، وعليه فالوظيفة في اللغة لا تخرج عن كونها تقديم عمل، أو القيام به على وجه الإلزام.

وفي الاصطلاح: مجموعة من الأدوار الاجتماعية والحيوية التي يؤديها الفرد أو المجتمع أو الجماعة الصغيرة أو النسق الاجتماعي والبناء الاجتماعي لتحقيق شيء معين أو مجموعة أهداف محددة تتناسب مع طبيعة الفرد أو الجماعة أو النسق، وما إلى ذلك.[3]

أما لفظ التربوية فهو صفة مصدرها لفظ التربية والذي يعود في اللغة العربية إلى الفعل ربَّ، أو الفعل ربا ربَيَ،تأتي في اللغة على معان مختلفة، تتمثل في الدلالة على التنشئة، والتغذية، والإنعام وحسن القيام على الشيء، وإصلاح الشيء والقيام عليه، ولزوم الشيء ودوامه.[4]

---

(١) نذر، فاطمة " التنشئة الاجتماعية الديمقراطية كما يدركها الآباء والأبناء في الأسرة الكويتية، حولية كلية التربية، جامعة الكويت، عدد ١٩٩٩.

(٢) ابن منظور،٢٠٠٣،ص ٤٢٧.

(٣) أبو سكينة؛ ناديا، وخضر؛ منال،٢٠١١، العلاقات والمشكلات الأسرية، ط١،دار الفكر، عمان- الاردن، ص ٥٠.

(٤)(ابن فارس؛ أحمد،١٩٧٩، معجم مقاييس اللغة)،(الفيروز أبادي، ١٩٣)،(ابن منظور،٢٠٠٣،لسان العرب)

وبناءً على ما تقدم، فإن التربية في اللغة لا تخرج عن كونها عملية تنشئة وتغذية وإحسان وإنعام وإصلاح. تقوم على الدوام والاستمرار.

وفي الاصطلاح نجد انه من الصعب علينا إعطاء تعريف محدد وشامل للتربية، فهنالك العديد من هذه التعريفات التي تختلف باختلاف الفلسفة أو النظرة للتربية، وان كان لا بُدَّ من إعطاء تعريف فانه من يمكن أن نقدم بعض الومضات التي تشير إليها وهي:

أن التربية عملية تكيف، أو تفاعل بين الفرد وبيئته التي يعيش فيها، وعملية التكيف، او التفاعل هذه تعني تكيف مع البيئة الطبيعية والبيئة الاجتماعية ومظاهرها، وهي عملية طويلة الامد ولا نهاية لها الا بانتهاء الحياة.

وتعرّف التربية الإسلامية بأنها: النظام المتكامل المنطلق من الإسلام لإعداد الأجيال المسلمة، إعداداً ناجحاً للحياة الدنيا وللحياة الآخرة.[١] ياجن. وتعرف بأنها: منظومة متكاملة من نسق معرفي من المفاهيم، والعمليات، والأساليب، والقيم، والتنظيمات، التي يرتبط بعضها ببعض في تآزر واتساق، قائمة على التصور الإسلامي الله، والكون، والإنسان، والمجتمع، وتسعى إلى تحقيق العبودية الله، بتنمية شخصية الإنسان بصفته فرداً وجماعة من جوانبها المختلفة، بما يتفق والمقاصد الكلية للشريعة التي تسعى لخير الإنسان في الدنيا والآخرة.[٢]

فالتربية هي أداة التغير في أي مجتمع، فإذا كان العالم الآن يبحث عن العالم الواحد، فقد أصبح لزاماً علينا البحث عن الدور الذي ستؤديه التربية في هذا العالم الواحد.

تهدف التربية إلى تحقيق الإنسان لذاته والاهتمام بالفروق الفردية التي تميز شخصاً عن آخر بما يحصله من مكاسب فكرية وعملية. والاهم في التربية هو إيجاد المواطن الصالح، وذلك بالتكيف الجيد في البيئة والمجتمع المحيط.

تهدف التربية إلى تربية الإنسان من الناحية العقلية والخلقية والجسدية والعاطفية والإنسانية. وذلك بالارتباط مع العديد من العوامل والروابط المحيطة (اجتماعية وقومية ووطنية ودينية واقتصادية وسياسية وعلمية وتقنية.... وهكذا يتم إعداد الفرد للحياة الفعالة في المجتمع، ولحياة أسرية مع الآخرين بنجاح.

---

(١) ياجن؛ مقداد،١٩٩٩، أساسيات التوجيه والإرشاد في التربية، دار عالم الكتب، الرياض.ص ١٧.

(٢) علي؛ سعيد،٢٠٠٥،أصول التربية الإسلامية، ط ١،دار الثقافة، القاهرة – مصر،ص ٣٢.

وظيفة التربية: نقل الأنماط السلوكية للفرد من المجتمع. نقل التراث الثقافي من الأجيال السابقة للأجيال اللاحقة. تغيير التراث الثقافي وتعديل في مكوناته. إكساب الفرد خبرات اجتماعية نابعة من قيم ومعتقدات ونظم وعادات وتقاليد وسلوك الجماعة التي يعيش فيها. تنوير الأفكار بالمعلومات الحديثة.

يستخلص من ذلك أن التربية: هي نظام إعداد الفرد،أو الأفراداً،إعداداً متكاملاً لجميع جوانب الشخصية: روحياً، وجسمياً، وعقلياً، ونفسياً، واجتماعياً، ودينياً في جميع مراحل نموها.

والأسرة باعتبارها سبب وجود الأبناء، هي المعني الأول في إعداد شخصياتهم، وبناء شخصية الفرد البناء السليم في جميع مراحل نموها؛ لتكون عملية تربية الأبناء هي الوظيفة المنوطة بها أولاً، ومن ثم تسهم بعد ذلك لتكون وحدة فاعلة، وجزء أساسي من المجتمع.

في ضوء العرض السابق لمعنى كل من الوظيفة والتربية، فإن الوظيفة التربوية تعني:

مجموعة من المهام الاجتماعية والحيوية التي يؤديها الفرد أو الأسرة أو المجتمع أو الجماعة الصغيرة أو النسق الاجتماعي والبناء الاجتماعي في بناء الشخصية الإنسانية.[(١)]

مفهوم الأسرة

يعود لفظ الأسرة في اللغة إلى الجذر اللغوي أسر، وتعني: عشيرة الرجل وأهل بيته.[(٢)]

لم يرد لفظ الأسرة في القرآن الكريم، ولا في السنة النبوية المطهرة، إلا أن مفهوم الأسرة متداول فيهما من خلال ألفاظ أخرى: مثل الزوجية باعتبارها الرابطة الأساسية لقيام الأسرة، فقد حدد النبي – صلى الله عليه وسلم- مسؤولية كل من الرجل والمرأة تجاه أسرته فعن ابن عمر –رضي الله عنهما- قال: سمعت رسول الله –صلى الله عليه وسلم- يقول: "كلكم راع ومسؤول عن رعيته، الإمام راع ومسؤول عن رعيته، والرجل راع في أهله ومسؤول عن رعيته، والمرأة راعية في بيت زوجها ومسؤولة عن رعيتها، والخادم راع في بيت سيده ومسؤول عن رعيته." [(٣)]

---

(١) د. هيفاء فياض فوارس، الوظيفة التربوية للأسرة المسلمة في العالم المعاصر- رؤية تحليلية نقدية، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، المجلد الحادي والعشرون، العدد الثالث، ٣٠يوليو ٢٠١٣،ص ٢٨٣.

(٢) ابن منظور:٢٠٠٣،ص ٢٢.

(٣) صحيح البخاري:٦/ ٢، ٨٩٣.

ولم يستعمل الفقهاء لفظ الأسرة قديماً، إنما استعملوا ألفاظا أخرى تدل عليه كالآل، والأهل،فقد جاء في الهداية: "ومن أوصى لأهل فلان فهي على زوجته عند أبي حنيفة، وقال: يتناول كل من يعولهم، وتضمهم نفقته اعتباراً بالعرف." كما جاء أيضاً: "ولقد أوصى لآل فلان، فهو لأهل بيته." [1]

أما في الاصطلاح فقد تعددت تعريفات الباحثين والمتخصصين ومن هذه التعريفات: أن الأسرة: الجماعة المعتبرة نواة المجتمع، والتي تنشأ برابطة من أجداد وجدات، وبالحواشي من أخوة وأخوات، وبالقرابة القريبة من الأحفاد أولاد الأولاد، والأسباط أولاد البنات، والأعمام والعمات، والأخوال والخالات، وأولادهم.[2] أو هي الوحدة الأولى للمجتمع، وأولى مؤسساته التي تكون فيها العلاقات – في الغالب الأعم- من نوع العلاقات المباشرة، والتي ينشأ فيها الفرد ويتم في إطارها المراحل الأولى من تنشئته الاجتماعية أو تطبيعه الاجتماعي، ويكتسب عن طريق التفاعل معها كثيراً من معارفه ومهاراته وميوله وقيمه وعواطفه واتجاهاته في الحياة، ويجد فيها أمنه وسكينته.[3]

أو هي: مجموعة من الأفراد الذين يعيشون تحت سقف واحد، ويرتبطون برابطة النسب أو الزوجية. [4]

أو هي: تلك العلاقة الشرعية بين رجل وامرأة، والذي تكون ثمرته الأولاد.[5]

إن المتأمل في تعريفات الأسرة يلحظ العناصر الآتية:

١- يجمع المعنيين: اللغوي، والاصطلاحي مفهوم الحماية والنصرة.

٢- قيام الأسرة على أساس الترابط والتلاحم على أساس المصاهرة والنسب.

٣- تعتبر الأسرة الوحدة الاجتماعية الأولى التي ينشأ فيها الطفل ويتفاعل مع أعضائها، ويتأثر بها.

---

(١) المرغناني، د.ت، ٤/٢٥٠

(٢) لجنة البحوث والدراسات،٢٠٠٥،ص ١٤.

(٣) الشيباني،١٩٧٩، ص ٤٩٧.

(٤) رحال والقيسي،٢٠٠٨، ص١١.

(٥) مرسي،٢٠٠٨، ص٢٧.

٤- الأسرة هي المؤسسة التربوية والاجتماعية التي تبلور علاقات الزوجية، والوالدية، والبنوة، ومن ثم تنطلق لتوسع دائرتها نحو العمومة، والخؤولة، والأجداد والأحفاد، وما إلى ذلك.

يظهر مما سبق أن مفهوم الأسرة لا يخرج عن كونها: مجموعة الأفراد الذين تجمعهم علاقات الزوجية والنسب،وتترتب على كل فرد في ضوء هذه العلاقات مجموعة من المسؤوليات.[١]

في ضوء ما تقدم من بيان لمفهوم الوظيفة التربوية والأسرة المسلمة يظهر أن هذين المصطلحين بينهما توافق جوهري؛ إذ أن مفهوم الأسرة يتطلب إناطتها بالوظيفة التربوية، كما أن مفهوم الوظيفة التربوية يتطلب مؤسسة تقوم بهذا الدور، والأسرة المنجبة للأبناء خير مؤسسة تعنى بالمهمة التربوية.

فالأسرة أول المؤسسات وأهمها التي تناط بها الوظيفة التربوية، خاصة أنها البيئة الاجتماعية الأولى التي تنجب الأبناء، ومن ثم تتولاهم بالرعاية والبناء المتكامل في جوانب شخصيتهم المختلفة.

فالتناسل ونعمة الذرية:من مقاصد لقاء الزوجية، قال الله تعالى:

﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلنَّاسُ ٱتَّقُواْ رَبَّكُمُ ٱلَّذِي خَلَقَكُم مِّن نَّفۡسٖ وَٰحِدَةٖ وَخَلَقَ مِنۡهَا زَوۡجَهَا وَبَثَّ مِنۡهُمَا رِجَالٗا كَثِيرٗا وَنِسَآءٗۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَ ٱلَّذِي تَسَآءَلُونَ بِهِۦ وَٱلۡأَرۡحَامَۚ إِنَّ ٱللَّهَ كَانَ عَلَيۡكُمۡ رَقِيبٗا ﴾(النساء:١).

وقد كانت الذرية الصالحة إحدى النعم التي مَنَّ الله بها على من اصطفى من عباده. ومن لوازم هذه الذرية أن تنمو وترعى رعاية إسلامية في كل جوانب شخصيتها؛ لذلك كان من مقتضيات بشرى الذرية في الإسلام الإحسان إليها في الصغر. وحسن التربية خلقياً وعقلياً دون شدة أو قسوة.[٢]

إن دور الأسرة لا يقف عند الإنجاب الجسدي للإنسان، وإنما يتبع هذا الإنجاب الجسدي إنجاب عقلي، وإنجاب نفسي، وإنجاب اجتماعي، وخلال هذه الأشكال من الإنجاب والولادة تتكون العناصر الرئيسة لشخصية الفرد، وتتحدد مساراته المستقبلية مهما تكن المؤثرات التي يمر بها في المحطات التالية من العمر." وإعداد الأسر لأبنائها في جوانب

---

(١) د. هيفاء فياض فوارس، **٢٠١٣**، ص **٢٨٥**.

(٢) د. هيفاء فياض فوارس،المصدر السابق، **٢٠١٣**، ص **٢٨٥**.

شخصياتهم الروحية، والجسمية، والفكرية، والنفسية، والاجتماعية يكون من خلال عمليات:[1]

أ. تنشئة الأبناء على الاستعدادات والقدرات الفطرية.

ب. تنمية قدرات الأبناء، وتلبية حاجاتهم في المجالات المختلفة.

ج. ضبط سلوكيات الأبناء وتوجيهها.

د. تزكية نفوس الأبناء، والعمل على تهذيبها.

وقد أثبتت التجارب العملية أن أي جهاز آخر غير الأسرة لا يعوض عنها ولا يقوم مقامها، فضلاً عن كونه لا يخلو من أضرار مفسدة لتكوين الطفل وتربيته وبخاصة نظام المحاضن الجماعية التي أرادت بعض المذاهب المتعسّفة أن تتعيض بها عن نظام الأسرة.[2]

وتتجسد الأهمية التربوية للأسرة فيما يلي:

أ- أن الوالدين هما أول من يتفاعل معهما الطفل بصورة مستمرة، فهما يقدمان له نماذج حية عن الحياة الإنسانية ولذا فإن سلوك الوالدين يعد أحد العوامل الرئيسة المؤثرة في حياته.

ب- يلعب الأبوان دوراً أساسياً في تنمية قدرة الطفل على استخدام الألفاظ للدلالة على الأشياء المحيطة به، علماً بأن اللغة هي عامل رئيس في التنشئة الاجتماعية التي تقوم على تفاعل الفرد مع الآخرين.

ج- إذا كانت الأسرة هي أول من يحتضن الطفل ويتولى رعايته فإن من الحقائق المسلّم بها عند علماء النفس والتربية، أن السنوات الأولى من حياة الطفل من أهم وأخطر الفترات في تكوين شخصيته وتحديد ملامحها الرئيسة، وليس معنى ذلك أن هذه السنوات المبكرة تحدد نمو الطفل، إلى درجة لا يمكن معها إحداث تغيير فيها بعد، ولكن المقصود هو أن الأسس ذات الأهمية البالغة في حياة الطفل، توضح وتترسخ في تلك الفترة.[3]

كانت الأسرة تتمحور مهامها حول عمليتين رئيسيتين:

الأولى: الإعداد اللازم للحصول على ضروريات الحياة العملية بصورة آلية مباشرة.

---

(١) الكيلاني،٢٠٠٥، ص ٢٠.

(٢) قطب، سيد، في ظلال القرآن، ج٢، دار الشروق، بيروت، ص ٢٣٥.

(٣) الجيار، سيد إبراهيم، التربية ومشكلات المجتمع، مكتبة غريب، القاهرة، ١٩٧٧: ص ٣٦.

والثانية: تتمثل في التدريب على الطرق والقيم المقبولة والمألوفة في حياة الجماعة بطريقة عرضية وطبيعية خلال مشاركة الصغار مع الكبار وأفعالهم وأحاديثهم في مواقف الحياة المحسوسة.[١]

فالاسرة يضطلع بها وظائف حيوية ومسئولة عن رعايتها والقيام بها وغيرها أهمها:

١- إن الأسرة تنتج الأطفال وتمدهم بالبيئة الصالحة لتحقيق حاجاتهم البيولوجية والاجتماعية.

٢- إعدادهم للمشاركة في حياة المجتمع والتعرف على قيمه وعاداته.

٣- تمدهم الأسرة بالوسائل التي تهيئهم لتحقيق ذواتهم داخل المجتمع.

٤-الأسرة هي المسئولة عن تحقيق الاستقرار والأمن والحماية والحنو على الأطفال مدة طفولتهم

٥- يقع على عاتق الأسرة جانب كبير من جوانب التربية الخلقية والوجدانية والدينية في جميع مراحل الطفولة. هذا إلى جانب أن الإسلام اهتم بالطفولة وتكوين الأسر من خلال الزواج الشرعي وما يتصل بذلك من حقوق وواجبات لكل من الزوجين، وما يرتبط بذلك من مسؤوليات ووظائف وادوار متعددة.[٢]

وللأسرة مكانتها المتميزة في تربية الأفراد، كما أن لها دوراً ريادياً في بناء الأمة القوية المتماسكة.[٣]

وتعد الأسرة المكونة من الأبوين، أقدم مؤسسة اجتماعية للتربية عرفها الإنسان ولا تزال تقوم بدورها في تعليم وتهذيب النشء وتزويدهم بخبرات الحياة ومهاراتها المحدودة ومعارفها البسيطة وقد أدى تطور الحياة البشرية وزيادة الخبرات الإنسانية وتعدد أنواع المعرفة البشرية، إلى أن تشارك الأسرة مؤسسات أخرى، في واجب الرعاية والتوجيه وتخلّت الأسرة عن بعض ما كانت تقوم به، إلا أنها ظلت المؤسسة التربوية الأولى في حياة المجتمع الحديث.[٤]

---

(١) الجبار، سيد ابراهيم (١٩٨٩).التربية ومشكلات المجتمع،ط٤،الكويت، دار القلم.

(٢) الخوالده، ناصر احمد ورستم، رسمي عبد الملك،(٢٠١٠)،الاسرة وتربية الطفل. ط١، دار الفكر،عمان، الأردن.

(٣) العقاد، ب.ت: ص ١٣٨

(٤) محجوب، عباس، نحو منهج إسلامي في التربية والتعليم، مؤسسة علوم القرآن، عجمان، ١٩٨٧، ص،٢٥

وقد أثبتت التجارب العملية، أن أي جهاز آخر غيرها لا يعوض عنها ولا يقوم مقامها فضلاً عن كونه، لا يخلو من أضرار مفسدة لتكوين الطفل وتربيته وبخاصة نظام المحاضن الجماعية التي أرادت بعض المذاهب المتعس-فة أن تستعيض بها عن نظام الأسرة.(١)

تعتبر الأسرة المسلمة من أول المؤسسات التي يقع على عاتقها مسؤولية تربية الأبناء، المتمثلة في قيام الوالدين بتنمية قدراتهم المختلفة، وتلبية حاجاتهم المتعددة وإشباعها، وذلك في جوانب شخصياتهم المتعددة، وبيان هذه الجوانب والمجالات في المطالب الآتية:

المطلب الأول: الإعداد الروحي:

تعد الرعاية الوالدية للأبناء في المجال الروحي من أهم مجالات الوظيفة التربوية للأسرة؛

حيث تتعهد النوازع الفطرية لدى الطفل، فتحيي ما فطر عليه من الإسلام. وهذه الرعاية تضمن الأمور الآتية:

أولاً: مسؤولية الرعاية الإيمانية: تبدأ الرعاية الإيمانية للطفل منذ تكونه في بطن أمه، إذ دعا الهدي النبوي الزوج حين يأتي أهله أن يتوجه بالدعاء إلى الله الخالق أن يرزقه الذرية الصالحة، وأن يحفظه من هواجس الشيطان، فعن ابن عباس رضي الله عنهما قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: "أما لو أن أحدهم يقول حين يأتي أهله: بسم الله، اللهم جنبني الشيطان، وجنب الشيطان ما رزقتنا، ثم قدر بينهما في ذلك، أو قضى ولد لم يضره الشيطان أبداً." (٢)

وبعد خروج الطفل إلى الحياة الدنيا يستحب تلقي الطفل شعار العقيدة الآذان والإقامة؛ حتى يكون أول كلام يسمعه الطفل في الحياة الدنيا كلام التوحيد والعقيدة الإسلامية.

من هنا كانت الأسرة المسلمة التربة التي تبذر فيها بذرة العقيدة، وهي القادرة على رعاية تلك البذور والعناية بها، فالأسرة المسلمة مسؤولة عن دعم المعاني الإيمانية لفطرة الأولاد فعن أبي هريرة –رضي الله عنه– أن النبي –صلى الله عليه وسلم– قال: "كل مولود يولد على الفطرة، فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه، كمثل البهيمة، تنتج البهيمة، هل ترى فيها جدعاء؟."(٣)

---

(١) قطب، ١٩٨٠،ج٢،ص ٢٣٥.

(٢) صحيح البخاري:١٩٨٢/ ص١٤١

(٣) البخاري،٤٦٥:١٢٩٢/١

فمعاني الإسلام راسخة في فطرة الطفل، تتطلب من الوالدين إيقاظها، وتنميتها، وحمايتها من الانحراف أو الاختفاء، وذلك عن طريق التوجيه الديني السليم والممارسة العملية لتعاليم الدين وشعائره.

ومن مظاهر توجيه الوالدين للأبناء في المجال الإيماني ما يأتي:

١- تعليم الأولاد صفات الله وأسمائه عن طريق التفكر في جمال الكون وعظمة الطبيعة ونظامها.

٢- تربيتهم على روح المراقبة الله سبحانه وتعالى.

٣- كان النبي ﷺ يعلم أبناء المسلمين مفاهيم العقيدة الصحيحة فعن ابن عباس -رضي الله عنهما- قال كنت خلف النبي ﷺ يوما فقال: "يا غلام إني أعلمك كلمات: احفظ الله يحفظك، احفظ الله تجده تجاهك إذا سألت فاسأل الله، وإذا استعنت فاستعن بالله، واعلم أن الأمة لو اجتمعت على أن ينفعوك بشيء لم ينفعوك إلا بشيء قد كتبه الله لك، ولو اجتمعوا على أن يضروك بشيء لم يضروك إلا بشيء قد كتبه الله عليك، رفعت الأقلام، وجفت الصحف."[١]

٤- تقريب المعاني العقدية للطفل، فعلى الوالدين أن يحدث الطفل عن الجنة والنار، ويصفها بأوصاف يفهمها الطفل فيتخيلها، ويرسخ في ذهنه وجودهما [٢].

٥- ترسيخ العقيدة عن طريق تعليمه الأذكار: وليس المراد فقط أن يحفظ أذكار الأحوال والمناسبات من أكل وشرب ونوم ويقظة، إنما زيادة على ذلك يعلمه الدعاء وطلب الحاجة من الله، وإذا مشى في الظلام علّمه ذكر الله والاستئناس به، والتسمية عند الفزع، والدعاء عند المرض، حتى يتعلم الاستغاثة، ويعلمه الرقية الشرعية والتوكل على الله وطلب الحاجة منه وحده.

٦- ترسيخ العقيدة عن طريق التفكر بأن يلفت نظر الطفل إلى مظاهر الكون وارتباطها بالتوحيد، وهذا الربط يشعر الطفل بالتوازن النفسي، ويحس بأنه جزء من أجزاء الكون المتناسقة ويبين له أن هذا الكون بكل ما فيه يسبح الله، ويرشده إلى التسبيح ليكون مع الركب المسبّح)[٣].

---

(١) سنن الترمذي. ٤/٢٥١٦:٦٦٧

(٢) لجريبة؛ ليلى، كيف تربي ولدك، http://www.shamela.w

(٣) لجريبة؛ ليلى، كيف تربي ولدك، http://www.shamela.w

ثانيا: مسؤولية الرعاية التعبدية: إن الأسرة هي المناخ الأول والملائم لتحقيق وإشباع حاجات الطفل إلى القيم التعبدية، فالأبناء مثلاً يتعلمون الصلاة وأداء الفرائض الأخرى عن طريق الأسرة المتمثلة بالوالدين، فيبدأ مقلداً في المنزل، ثم يتدرج به في اصطحابه إلى المسجد. ومن أهم مظاهر الرعاية التعبدية ما يأتي:

١- تشجيع الطفل على ممارسة العبادة، وذلك من خلال مكافأة الولد وترغيبه وتشجيعه على الإكثار من العبادات على منهج وسط، بحيث يرغَّب في الثواب الأخروي، ويربط بالقدوة الأول صلى الله عليه وسلم، فيرغب بالهدايا تارة، والقول اللين تارة أخرى.

٢- تدريب الأبناء على أداء الشعائر الدينية، فيقع على عاتق الوالدين مسؤولية تدريب الأطفال على أداء الصلاة، والقيام بالصيام، واصطحاب الأطفال إلى المساجد.

٣- توجيه الطفل إلى الخشوع وإحسان العمل وتصحيحه من الخطأ؛ حيث تقع على الوالدين مسؤولية تدريب أولادهما على أداء العبادات، وتعليمهم أحكامها منذ الصغر؛ حتى يعتادوا فعلها بعد البلوغ، فينمو بها الوازع الديني في نفوسهم، وتطهر قلوبهم وعقولهم، وتستقيم بها أحوالهم.

وعن عمرو بن شعيب عن أبيه عن جده ﵁ قال: قال رسول الله -صلى الله عليه وسلم: "مروا أولادكم بالصلاة وهم أبناء سبع سنين واضربوهم عليها وهم أبناء عشر سنين، وفرقوا بينهم في المضاجع." [(١)]وقال رسول الله ﷺ: "علموا الصبي الصلاة لسبع سنين واضربوه عليها ابن عشر ". [(٢)]

ثالثاً: مسؤولية الرعاية الأخلاقية: تعتبر التربية خصوصاً في صورتها النظامية عملية خلقية تقوم من أولها إلى آخرها، وعلى شتى مستوياتها على قيم خلقية سواء وعى المشتغلون بهذه القيم أو لم يعوا، وسواء عبرت هذه القيم عن نفسها بصورة واضحة أو صورة ضمنية. ومن أهم مظاهر اهتمام الأسرة بالجانب الأخلاقي عند أبنائها ما يأتي:

١- غرس معاني التضحية والبذل والعطاء: يتميز الإنسان عن سائر المخلوقات بأنه يحتاج إلى سنين طويلة من الرعاية؛ كي يكون عنصراً فعالاً مهيئاً للمشاركة في حياة البشرية. وهذا

---

(١) سنن أبي داود، **١٨٥:١/٤٦٥**

(٢) سنن الترمذي، **٢٥٩:٢/٤٠٧**

الهدف لا يتأتى بالجهد المفرد اليسير. بل يقتضي تضافر القوى وتبادل المشاعر الصادقة، والاستعداد للبذل والعطاء والتضحية الصبورة لا تنتظر العوض والجزاء في الدنيا.

٢- تربية الأبناء على حسن الخلق؛ إذ أكدت التعاليم على توافر الدين والخلق في الزوجين كأسس شرعية عند اختيار كل من الزوجين للآخر، وتقوم العلاقة في الأسرة على رعاية الآباء لأبنائهم والعكس. قال تعالى: ﴿ وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوٓاْ إِلَّآ إِيَّاهُ وَبِٱلْوَٰلِدَيْنِ إِحْسَٰنًا ۚ إِمَّا يَبْلُغَنَّ عِندَكَ ٱلْكِبَرَ أَحَدُهُمَآ أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُل لَّهُمَآ أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُل لَّهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا ﴿٢٣﴾ وَٱخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ ٱلذُّلِّ مِنَ ٱلرَّحْمَةِ وَقُل رَّبِّ ٱرْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِى صَغِيرًا ﴾ (الاسراء: ٢٣ -٢٤)

٣- تربية أفرادها على الصدق والأمانة، ولا تتحقق هذه الأخلاق إلا عندما يكون الأبوان نموذجاً عملياً في الأخلاق أمام الأطفال.

فالتربية الأخلاقية للطفل ليست وعظه وإرشاده، إنما هي إتاحة فرصة الحياة للطفل طبقاً للقيم الأخلاقية التي يراها داخل الأسرة.[١]

رابعاً: مسؤولية الرعاية الدعوية: إن إعداد الطفل دعوياً يأتي بعد تربيته إيمانياً، وخلقياً وعلمياً وغير ذلك، فبعد أعداد الأسرة المسلمة طفلاً مؤ مناً، قائماً بالعبادات متحلياً بالأخلاق الكريمة، قوياً في جسمه، فاهماً لكل ما يدور حوله، لا بد من تكليفه بمهمة تبليغ الرسالة التي قد تحلى بآدابها وأخلاقها.

فالتربية الدعوية للطفل ثمرة ألوان التربية الأخرى التي تمكنه من حمل هم الأمة، والدفاع عما تعانيه من تشرذم وتفرق ومصائب. فأول ما ينبغي من الوالدين أن ينمي فيه دافع الانتماء إلى الأمة المسلمة، وأن يهمه كل ما يصيب أهلها أينما كانوا، فيحمل هم المسلمين في كل مكان.

دور الأسرة في تحقيق التربية المتكاملة لطفل ما قبل المدرسة

أولاً: التربية الجسمية أو الجسدية

إن للأسرة دوراً كبيراً في مساعدة أولادها على النمو الجسمي البدني السليم من الناحية التكوينية والوظيفية، وعلى تحقيق الصحة البدنية واللياقة البدنية المناسبة. يظهر دور الأسرة في الحفاظ على التربية الجسمية لطفل ما قبل المدرسة في ما يلي:

١- الاهتمام بالصحة والنمو الجسمي للأطفال قبل ولادتهم باختيار كل من الزوجين للآخر؛ وذلك من أجل مراعاة أنجاب الأولاد الأصحاء الأقوياء الصالحين، فهم ثمرة الحياة الزوجية

---

(١) أبو سكينة،٢٠٠٨، ص ٥٥.

الناضجة، عن عائشة– رضي الله عنها- قالت قال رسول الله – صلى الله عليه وسلم-: "تخيروا لنطفكم وانكحوا الأكفاء، وانكحوا إليهم."[(١)]

٢- توفير قدر من التغذية المناسبة للطفل. وبذلك تشبع حاجة الجوع الفطرية. تعهد الله الجنين وهو في بطن أمه بالتغذية والحفظ والرعاية من النطفة حتى يصير خلقا آخر في أحسن تقويم، فتبارك الله أحسن الخالقين، فحرم إجهاضه ورفع عن أمه المشقة، فرخص لها الإفطار في رمضان، وأمر الزوج بالإنفاق عليها حسب طاقته، كما أوجب الإسلام الرضاعة على الأسرة، وأولى بها الأم، فهي أعظم عو وأشد عطفاً وحناناً، وأشمل رعاية وحفظاً، فإن لم يتيسر ذلك اختير له أجود المرضعات من النساء المتفرغات لذلك.[(٢)]

قال تعالى: ﴿أَسْكِنُوهُنَّ مِنْ حَيْثُ سَكَنتُم مِّن وُجْدِكُمْ وَلَا تُضَارُّوهُنَّ لِتُضَيِّقُوا عَلَيْهِنَّ ۚ وَإِن كُنَّ أُولَاتِ حَمْلٍ فَأَنفِقُوا عَلَيْهِنَّ حَتَّىٰ يَضَعْنَ حَمْلَهُنَّ ۚ فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآتُوهُنَّ أُجُورَهُنَّ ۖ وَأْتَمِرُوا بَيْنَكُم بِمَعْرُوفٍ ۖ وَإِن تَعَاسَرْتُمْ فَسَتُرْضِعُ لَهُ أُخْرَىٰ ﴿٦﴾ لِيُنفِقْ ذُو سَعَةٍ مِّن سَعَتِهِ ۖ وَمَن قُدِرَ عَلَيْهِ رِزْقُهُ فَلْيُنفِقْ مِمَّا آتَاهُ اللَّهُ ۚ لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا مَا آتَاهَا ۚ سَيَجْعَلُ اللَّهُ بَعْدَ عُسْرٍ يُسْرًا﴾(الطلاق:٦ – ٧)

٣- كما على الوالدين تشجيع أبنائهم على ممارسة الرياضة؛ وذلك من خلال التشجيع على ممارسة الأنشطة الرياضية تحت رعاية تربوية واعية، فعن ابن عمر ﵄ قال قال رسول الله ﷺ: "علموا أبناءكم السباحة، والرمي...." [(٣)]

٤- العناية بنظافة الطفل وحسن مظهره، وحمايته من إصابات البرد والحر وحوادث السقوط والاحتراق، وشرب المواد الضارة؛ مما يحفظ أجساد الأبناء من كل ضرر قد يحيق بهم.

٥- ارشاد الطفل بالمخاطر الصحية للألعاب الإلكترونية.

٦- تحديد وقت معين إن لزم الأمر واختيار ألعاب إلكترونية مفيدة.

٧- تعويد الطفل على اتباع الطرق المناسبة في تناول الطعام والشراب والملائمة من حيث الكمية والنوعية [(٤)].

---

(١) سنن ابن ماجه،١٩٦٨:١٤١/٣

(٢) د. هيفاء فياض فوارس،المصدر السابق، ٢٠١٣، ص ٢٩٠.

(٣) شعب الإيمان، ٨٢٩٧:١٣٥.

(٤) الزعيمي، مصدر سابق،٢٠٠٧

٨- منح الطفل الأجواء المناسبة والكافية من النوم، وتعويده على النوم المبكر وتعويده على النوم على الجانب الأيمن لئلا يضرب القلب ويعيق التنفس.
٩- تعويد الطفل من الصغر على نظافة جسمه وثيابه وبيئته. وتعليمه المبادئ الأساسية للصحة الشخصية.
١٠- تربية الطفل على ممارسة الألعاب الرياضية التي تتناسب مع عمره، لتنمي مهاراته وتظهر إبداعاته وتقوي عضلاته ليكتمل البناء الجسمي والحركي معاً [١].

ثانياً: دور الأسرة في تحقيق التربية العقلية:

إن العقل في الإسلام له قيمته، فهو يعبر عن الرشد، وأيضاً الأهلية لتحمل المسؤوليات والتبعات والتكاليف. كما أن له قيمته في حركة الحضارات إنشاءً أو إضافة أو تطويراً؛ لذلك كان على الأسرة المسلمة مسؤولية حفظ عقول أبنائها، بالتنمية، ومنع خمولها، واستثارة القدرات العقلية الكامنة، والعمل على تطويرها، وذلك من خلال مظاهر من أهمها:

١- استثارة دوافع حب الاستطلاع، واكتشاف المجهول عند الأبناء، من خلال إفساح المجال لهم في الحركة واكتشاف موجودات البيت وتفكيك الألعاب، إضافة إلى الإجابة على جميع أسئلة الأطفال وعدم كبتهم أو إهمالهم.
٢- إشراك أفراد الأسرة في تقديم حلول للمشكلات التي تواجه الأسرة.
٣- تشجيع أفراد الأسرة على المذاكرة وتقديم النصح والإرشاد لهم في ذلك؛ إذ تقع على الوالدين مسؤولية توفير التعليم المناسب لأولادهم، والإشراف على متابعة أطفالهم في التعليم المدرسي، وذلك بالإشراف على الواجبات المنزلية وفهم الدروس.
٤- تكوين العقلية العلمية المؤمنة لدى الطفل وذلك من خلال جعل الطفل يفكر بعقلية الإسلام، وينظر بمنظار الإسلام إلى الكون والحياة.
٥- حث الأسرة أبناءها على حفظ القرآن، وتلاوة آياته، وسماعها؛ لما في ذلك من صقل للسان العربي، وتدريب للعقل على الحفظ وحسن التدبر للآيات القرآنية الكريمة. فقد حث

---

(١) الجقندي، عبد السلام عبد الله، التربية المتكاملة للطفل المسلم في البيت والمدرسة،دار قتيبة للطباعة والنشر، ٢٠٠٣.

النبي ﷺ: على تعلم القرآن الكريم، وتعليمه، فعن عثمان بن عفان عن النبي –صلى الله عليه وسلم –، عن النبي ﷺ أنه قال: "إن خيركم من تعلم القرآن أو علمه."[١]

٦- مراعاة المبادئ العامة للصحة العقلية عند الطفل، والتي من أهمها: [٢]

أ. مراعاة النمو الطبيعي للقدرات العقلية، وذلك من خلال التدرج في تقديم المعلومات للطفل.

ب. تدريب الطفل على ممارسة المعلومات في حل المشكلات.

ج. إثارة انتباه الطفل إلى متغيرات الطبيعة وظواهرها المتجددة؛ إذ أن الكون كله طبيعة ميتة، إذا نظرنا إليه من زاوية الألفة، ولكن إذا نظرنا إليه من زاوية الحركة المتجددة في كل أفلاكه، وجدنا لكل شيء حولنا صورة حية تثير انتباهنا، وتحرك العقول للتفكر بها.

د. الاهتمام بالأغذية التي تسهم في نمو القدرات العقلية، والابتعاد عن الأغذية التي تخدر العقل، وتتلف قدراته.

٧- توفير المكتبة المنزلية الصالحة، وانتقاء الكتب المناسبة للطفل بعيدا عن المجلات والقصص الفاسدة.

٨- توفير المثيرات الواسعة والمتنوعة للطفل ليتمكن من البحث والتساؤل والفحص، لممارسة خبراته الحسية والحركية.

٩- توسيع بيئة الطفل من خلال الزيارات والرحلات والنزهات، وإفساح المجال له بالمشاركة الاجتماعية ١٠- تشجيعه على حب العلم والتعلم وتنمية قدراته العقلية، بالاظافة الى تعليمه مبادئ السلوك الانساني واللغة وتهيئته لدخول المدرسة.

١١- توفير الألعاب التربوية له، وتعليمه كيفية استخدامها، سواء كانت صناعية أو من البيئة.

١٢- إشعار الطفل بالحب والحنان والعطف مما يساعد على تفتح مداركه وقدراته العقلية الكامنة لتنمو نموا طبيعياً.

١٣- تحفيز الطفل وعدم إحباطه عند وجود رغبته في القيام ببعض الأعمال، وتعويده على تكرار المحاولات أكثر من مرة.

---

(١) مسند أحمد، ١/٥٨:٤١٢

(٢) ياجن،١٩٨٦

١٤- احترام الأسرة لميول الطفل وتقدير مشاعره وميوله وتنمية مواهبه كرسم بعض صور النبات أو الحيوانات أو بعض الأشياء من هذا القبيل. [١]

١٥- تحفيظ الطفل الأناشيد وتنمية ذاكرته، من خلال ترديد الأغاني والأناشيد والقصص، والإكثار من التساؤلات وكيفية التعلم التي تساعده على التذكر.

١٦- تعويده على ممارسة عملية التفكير غير المقيدة، من خلال إشراكه وتفاعله مع الآخرين والاستماع إلى آرائهم باستخدام الأسئلة المفتوحة، واستخدام التفكير المستقل من خلال توجيهه لمعرفة أجوبة خاصة.

١٧- تشجيع الطفل على ممارسة العمليات العقلية، كالمقارنة والقياس والتمييز بين الأشياء.[٢]

ثالثاً: دور الأسرة في الإعداد النفسي

إن التفاعل العميق بين الزوجين، وبين الآباء والأبناء يسهم في بناء أسرة تتمتع بصحة نفسية عالية تنعكس على تربية الأبناء وإعدادهم إعداداً نفسياً، ومن أهم المظاهر في إعداد الأبناء نفسياً.

١- تربية الأولاد على الثبات الانفعالي. بحيث يكون الأولاد متزنين في سلوكهم، مطمئنين في انفعالاتهم، منضبطين في تصرفاتهم.

٢- إشباع المطالب العاطفية من سكن ومودة ورحمة، فالطفل لا بد له من النشأة في كنف الأسرة وإلا نشأ مبتور الشخصية، شاذ السلوك. وعندها يمتد الخلل ليشمل آفاق حياته لإحساسه بالظمأ إلى الحنان والألفة. وأن أية جهة أخرى لن يكون بمقدورها أن تمنحه الرعاية المماثلة مهما أوتيت من أسباب رعاية التعهد المادي، فإشاعة جو الود والطمأنينة والاستقرار بين أفرادها، من أهم واجبات الأسرة وأرقى مهماتها.

وقد أثبتت الدراسات النفسية المختلفة أن التجاوب العاطفي بين الوالدين والطفل له أثر كبير في شخصية الطفل المستقبلية وصحته النفسية، وأن الحرمان من العطف والحب من أشد

---

(١) اللقاني، فاروق عبد الحميد (١٩٨٩) الطفولة بين الرياض والتثقيف.مكتبة دار الفلاح. الكويت.

(٢) الجقندي، ٢٠٠٣،مصدر سابق.

العوامل خطراً على الأطفال، حيث يؤدي إلى القلق النفسي، وفقدان الثقة، والشعور بالتعاسة.(١)

٣- قيام الأسرة بدورها في إشباع حاجات الطفل النفسية، والتي تتمثل في الآتي:

أ. الحاجة إلى الحب والانتماء.

يحتاج الطفل إلى تأكيد الحب من أهله، فهو يريد أن يكون مرغوباً به، وأن يكون له كيان متميز ومكان محدد في المنزل، كما يحتاج إلى الحضن الدافئ، وهذا ما يؤدي إلى الارتباط المبكر الحميم بالوالدين، والانتماء للأسرة.(٢)

فالانتماء يقوي ثقة الطفل بنفسه؛ إذ عندما ينتمي إلى جماعة أسرية تتقبله وتحقق له مكانته الاجتماعية، تهدأ نفسه، وتستقر عواطفه، ويبادل أسرته المحبة والشعور بالمسؤولية؛ مما يوفر الصحة النفسية له.

ب. الحاجة إلى الشعور بالأمن النفسي.

إن تنعم الأبناء بأجواء السكينة والمودة والرحمة تسهم في توفير الأمن النفسي لهم، في حين أن عيشهم في أجواء من المشاحنات والتوتر يسهم في عيشهم في قلق دائم.

ج. حاجة الطفل إلى تقدير الذات، وتحقيقها. تتجلى حاجة الطفل إلى تقدير الذات من خلال إقامة علاقات مشبعة ودافئة مع الذات ومع الآخرين: الوالدين، والأخوة، والمربين، فالطفل يشعر بالحاجة إلى أن يكون محترماً، وله مكانة بينهم، ويتجنب الرفض أو عدم الاستحسان.

والطفل – أيضاً- بحاجة إلى تحقيق ذاته من خلال ما يقوم به من أفعال تتناسب ومستوى نموه العقلي والزمني؛ إذ كلما وجدت هذه الأفعال والسلوكيات التي يقوم بها الطفل كالتشجيع من قبل الوالدين، وإثابته على السلوكيات المرغوب فيها، زاد سلوك الاستقلالية عند الطفل، وحقق ذاته بشكل أفضل، وتميز في وجهات مختلفة تؤهله لها إمكانياته. (٣)

٤- أن تعمل الأسرة على إتاحة الفرص لأبنائها في التعبير عن ذواتهم ورغباتهم وأفكارهم ووجهات نظرهم في حدود الأدب. مع عدم إكراههم على الأفعال، والسلوك معهم مسلك الإقناع والرضى، لا الأوامر والتنفيذ.

---

(١) أبو سكينة، مرجع سابق،٢٠٠٨، ص ٥٥.

(٢) الزعبي؛ أحمد،٢٠٠٩،دور الأسرة ورياض الأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة وإعداده لدخول المدرسة، مجلة التربية، قطر، العدد التاسع والتسعون،ص ١٨٢.

(٣) الزعبي؛ المصدر السابق،٢٠٠٩، ص ١٨٢ – ١٩٠.

٥- الرفق بالأبناء ومداعبتهم، والعدل بينهم في العطية، والمساواة بينهم بالمحبة والتقبيل. إن تعدد الأبناء يتطلب من الأسرة العدل في معاملتهم، والإحسان لهم، والرفق بهم، إذ أن شعور الأبناء بعدم توفر العدالة يؤدي إلى انحرافات في سلوكاتهم وعلاقاتهم مع بعضهم بعضاً،

٦- توجيه الوالدين أبناءهم نحو اللعب الممتع المنضبط، وتوفير البيئة الطبيعية التي يمارس فيها الطفل عملية اللعب. فعن أنس بن مالك رضي الله عنه قال: "كان رسول الله صلى الله عليه وسلم من أحسن الناس خُلُقاً، فأرسلنا يوماً لحاجة فقلت والله لا أذهب، وفي نفسي أن أذهب لما أمرني به نبي الله -صلى الله عليه وسلم- فخرجت حتى أمر على صبيان وهم يلعبون في السوق، فإذا برسول الله -صلى الله عليه وسلم- قد قبض بقفاي من ورائي، فنظرت إليه وهو يضحك فقال: يا أنيس: ذهبت حيث أمرتك قال: قلت نعم أنا أذهب يا رسول الله "[١].

رابعاً: دور الأسرة في تحقيق التربية الاجتماعية:

يتلخص دور الأسرة في تنمية الطفل في هذا الجانب بما يلي:

١- أن تغرس الأسرة في الأفراد روح الاستعداد لتحمل المسؤولية وعمارة الأرض. حيث إن الأسرة أول موطن لإكساب الفرد هذه المعاني. حيث تبدأ عمارة الكون بقيام كل فرد في الأسرة بمسؤولياته، التي تتسع أولاً بأول، فتبدأ بالعلاقات الداخلية بين أفراد الأسرة متمثلة في علاقات البنوة والوالدية، ومن ثم تتسع لتشمل المسؤولية عن علاقات القرابة، والجيران،والأصدقاء، وغيرها.

٢- احترام الأبناء، وإعطاؤهم فرصاً للتعبير عن خبراتهم داخل البيت وخارجه. يقع على عاتق الوالدين مسؤولية احترام الأبناء، والإحسان إليهم، وحسن التخاطب معهم، وذلك من خلال مناداتهم بأحب الأسماء واحترام حقوقهم، والإجابة عن أسئلتهم والاستماع إلى حديثهم، وشكرهم إذا أحسنوا، والدعاء لهم، والثناء عليهم، وإعطائهم فرصة للدفاع عن أنفسهم، وإبداء آرائهم، وسماع مشورتهم.

وهذه العلاقة الاجتماعية محكومة بمبادئ البر والطاعة، فكما أن الوالدين يقدمان الرعاية الاجتماعية لأبنائهم، فالأبناء ليسوا بحل من مبادلة ذلك بعلاقة مضبوطة بطاعة الوالدين في ضوء الضوابط الشرعية، والإحسان لهما، وعدم عقوقهما. قال الله تعالى: ﴿ ۞ **وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا**

---

(١) صحيح مسلم. ٧/٧٤:٦١٥٥

﴿ تَعۡبُدُوٓاْ إِلَّآ إِيَّاهُ وَبِٱلۡوَٰلِدَيۡنِ إِحۡسَٰنًاۚ إِمَّا يَبۡلُغَنَّ عِندَكَ ٱلۡكِبَرَ أَحَدُهُمَآ أَوۡ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُل لَّهُمَآ أُفّٖ وَلَا تَنۡهَرۡهُمَا وَقُل لَّهُمَا قَوۡلٗا كَرِيمٗا ﴾(الاسراء:٢٣).

٣- تنمية قيمة الانتماء للأسرة. يقع على عاتق الوالدين تنمية دافع الانتماء عند أبنائهم، ويبدأ ذلك بتهيئة البيئة النفسية والاجتماعية المناسبة التي تجعل الأبناء يحبون أسرهم، وينتمون إليها، ويشعرون بالمسؤولية تجاهها؛ إذ أن الأسرة الموطن الاجتماعي الأول الذي يجد الطفل نفسه فيه، فينتمي إليه لتتسع بعد ذلك دوائر انتمائه مروراً بوطنه، وأمته الإسلامية، وانتهاء بالانتماء إلى الإنسانية جمعاء.(١)

٤- إكساب الطفل السلوك السوي، الذي يتوافق مع القيم الاجتماعية اللازمة لبناء شخصيته ودوره في محيط الأسرة.

٥- العمل على تحويله من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي له شخصيته، بحيث تكسبه لغة وقيم ومعتقدات وعادات وتقاليد المجتمع.

٦- تربية الأطفال وتعليمهم على الفهم والوعي بحاجاتهم، مع الأخذ بعين الاعتبار مطالب نموهم ونضج قدراتهم.

٧- التدرج في وتعليم الأطفال السلوك الاجتماعي ومقابلة أعماله الجيدة بالاستحسان والاحترام.

٨- عدم تعريض الطفل لمواقف تثير في نفسه القلق، كالتذبذب في المواقف والمعاملة أو خشيته من فقدان العطف.

٩- إشعار الطفل بالأمن والطمأنينة والاستقرار الذي يؤدي إلى ازدهار نموه وإشعاره بأنه مقبول في محيط الأسرة.

١٠- إشباع حاجة الطفل من التقدير عند قيامه بخدمة الغير، وان يعامل معاملة طيبة، وانه مقبول كفرد له قيمته.

١١- إتاحة الفرصة للطفل لممارسة التجريب وانجاز بعض الأعمال التي تلاءم نموه، كي يشبع حاجة النجاح.

١٢- مساعدة الطفل في استشعاره بالاستقلالية، من خلال الاعتراف بقدراته، التي يستخدمها لتأكيد الاستقلالية في مأكله وملبسه ولعبه.

---

(١) د. هيفاء فياض فوارس، مرجع سابق، ٢٠١٣،ص ٢٩٥.

١٣- السماح للأطفال بممارسة رغباتهم الفردية بالاختيار الحر للأشياء، وعدم إجبارهم في تبني عمل أو سلوك معين، وترك الحرية لهم في اكتشاف البدائل المتعددة، وتشجيعهم للاستمرار في اختيارهم، وعدم التناقض في موقف آخر

١٤- مساعدة الأطفال في اختيار الأصدقاء، ليتمكن من التكيف مع الآخرين، واكتساب المهارات الاجتماعية.

خامساً: دور الأسرة في تحقيق التربية الدينية:

يتلخص دور الأسرة في تحقيق التربية الدينية لطفل ما قبل المدرسة بمايلي:

١- توجيه عواطف الطفل إلى حب الله تعالى ورسوله صلى الله عليه وسلم، وإخباره بقدرة الله تعالى، وان كل شئ بيده وتحت ملكوته.

٢- تنمية المفاهيم الدينية والعقائدية، وتطبيق هذا الأمر سهل، لأن التدين ظاهرة فطرية لدى الإنسان ولديه الاستعداد لتقبل بعض المفاهيم.

٣- الإجابة الواعية والسليمة على الأسئلة الدينية للطفل بما يتناسب مع عمره ومستوى فهمه وإدراكه، وإشباع حاجته للمعرفة والاستطلاع.

٤- تعليم الطفل المبادئ والقيم الخلقية في الإسلام بأساليب غير مباشرة مثل العدل والمساواة والحرية والإخاء والتسامح ولانتماء الوطني ليشمل حبه جميع أفراد مجتمعه وتعليمه الانتماء الإنساني ليشعر بالأخوة الإنسانية.

٥- تنمية الخيال من خلال القصص الخيالي للطفل مع ربطها بالواقع الذي يعيشه من خلال الدراما والمسرح.

٦- تقديم المثل والقدوة الحسنة للطفل، ليقوم بملاحظتها وتقليدها واستخدام التكرار والممارسة والترغيب لتنمية المفاهيم الدينية للطفل بشكل ملائم لئلا يصل إلى مرحلة التثبيت عند مرحلة معينة.

٧- إشعاره بالأمان والحب والجمال بالعقيدة عن طريق حب الله تعالى ورسوله وشعوره بجمال الخلق والكون الذي يدلل على عظمة الله وتنمية انفعالاته التي تتكامل مع نموه العقلي وتفكيره المنطقي.

٨- يجعل حب الله تعالى وطاعته بتأدية العبادات طاعة لربه والإيمان باركان الإسلام والإيمان بها.[(١)]

دور الأسرة في تعزيز الأمن الفكري للأبناء (دون ١٨سنة):

لا شك أن للإنترنت فوائد عظيمة، ولكن سوء استخدام هذه الشبكة وغياب الضوابط والرقابة يؤثّران سلبا على مستخدميه بشكل عام وعلى الأولاد والأطفال (دون ١٨سنة) بشكل خاص. وعلى الر غم من الصورة السلبيّة الّتي قد يملكها بعض الأهالي عن الإنترنت فلا بد من النّظر إلى جوانبه الإيجابيّة أيضا. وتقع المسؤوليّة الكبرى على الأهالي في حماية أطفالهم في المنازل من سوء استخدام الشبكة. فما هو دورهم؟ كيف تحقق الأسرة خلق بيئة آمنة للتّصفح على الإنترنت؟

يتلخص دور الأسرة في تحقيق تعزيز الأمن الفكري، وخلق بيئة آمنة للتّصفح على الإنترنت بمايلي:

١- يتطلب درجة عالية من الوعي واستشعار المسئولية، وبناء قناعة كاملة بأهمية الأسرة في وقاية الأبناء من أشكال الانحراف الفكري وتوفير المناعة الفكرية لديهم منذ طفولتهم لينشأوا قادرين على مواجهة أي تحديات فكرية كتلك التي يتعرضون لها في عصر الانفتاح العالمي على كافة الثقافات والتوجهات، من خلال منهج فكري يرتكز إلى ثوابت شريعتنا من العقيدة والأخلاق ويتفاعل مع المتغيرات والمستجدات باعتدال وتوازن.

- تعلّم الأهالي، قدر المستطاع، كيفيّة استخدام الإنترنت لتكون لديهم القدرة على فرض قيود وضوابط على استعمال أولادهم للإنترنت.

- قيام حوار هادئ وعقلاني مع الأولاد حول حسن استخدام الإنترنت بهدف تأمين الاستفادة القصوى.

- المناقشة بكل صراحة عن مخاطر الإنترنت مع الأولاد لأن تأثير هذه الشبكة خطير في غياب الحوار والمصارحة والتّوجيه من الأهالي.

- توفير الدعم النّفسي والمعنوي للأولاد من خلال خلق بيئة آمنة، وينتج ذلك من الحوار والتواصل المتبادلين بين الأهالي والأولاد، والإصغاء اليهم وعدم إحراجهم، ومنحهم الرعاية والاهتمام الّلازمين لبناء شخصيّة فاعلة في المجتمع.

---

(١) الجقندي، ٢٠٠٣،المصدر السابق نفسه.

- تحصين الأولاد بالأخلاق العالية والتّربية الدينيّة الّلازمة الّتي تسهم في إبعادهم عن الخطأ والرذيلة بحيث يكون الولد هو الرقيب على نفسه عندما يتصفح مواقع الإنترنت.
- ملء فراغ الأولاد ببرامج مفيدة وموجهة: رياضيّة، اجتماعيّة، ثقافيّة.
- مراقبة سلوك الأولاد وتفكيرهم في أثناء استخدام الإنترنت مع ضرورة تواجد أحد الأبوين في أثناء استخدامهم للإنترنت إذا أمكن.
- تنمية العلاقات الاجتماعيّة للولد من خلال تشجيعه على تكوين صداقات حقيقيّة والخروج مع الأصدقاء تحت إشراف الأب أو الأم.
- إعطاء الثّقة للأولاد الكبار وتحميلهم مسؤوليّة توجيه إخوتهم وأخواتهم الأصغر سنّا.
- يجب على الأهالي مساعدة الأولاد على اختيار اسم مستخدم وهمي لا يكشف عن أيّة معلومات شخصيّة في حال ضرورة التسجيل.
- على الأهالي التّوافق مع أولادهم على مبادئ التّحميل (downloads) وقواعده: كالموسيقى المسموح بها،الأفلام المسموح بها، نوعيّة الألعاب الّتي يستطيعون تحميلها.
- مراقبة تاريخ ّتصفح المواقع، برامج رقابة الأهالي الّتي يمكن الحصول عليها من قبل مشغل الإنترنت (Internet service provider ISP).
- وضع كلمات سر للحاسوب والهاتف الذكي بحيث يستخدمه الولد بشكل مقيّد.
- تحديد أوقات استخدام الإنترنت و المدة وضبطهما.
- مراقبة الأولاد عند استخدامهم الشبكةّ إما بصورة مباشرة أو من خلال استخدام برامج الفلترة والمراقبة الأبويّة (filtering and parental control) الّتي تسمح بمراقبة البرامج غير المرغوبة وتصفيتها.
- ضرورة أخذ الحيطة والتّنبّه إلى ما ينتج من علاقات عبر صفحات التّواصل الاجتماعي حيث يمكن أن تستغل سلبا من قبل الطرف الآخر.
- لزوم استراحة لمدة عشر دقائق عند استعمال الإنترنت لمدة ثلاثين دقيقة.
- ضرورة أن يكون الحاسوب مشتركا بين كل أفراد العائلة، ووضعه في مكان ظاهر في المنزل لكي تسهل مراقبته من قبل الأهالي.
- تحذير الأولاد من التّواصل مع أشخاص غرباء، وعدم إرسال أيّة صور عائليّة أو معلومات خاصة بهم لأحد أو استخدام الكاميرا خلال المحادثة، وعدم القبول بلقاء أشخاص غرباء عبر الإنترنت مهما اقتضى الأمر.

- إطفاء "الراوتر" قبل الذهاب إلى النّوم للتّأكد من عدم استعمال الأولاد للإنترنت في أثناء اللّيل.
- على الأهالي عدم وضع خدمة الإنترنت في غرف نوم الأولاد بعيدا عن الرقابة.
- على الأهالي مشاركة أولادهم في اختيار اشتراكات الإنترنت على هواتفهم الذكيّة.
- عدم حذف الرسائل أو الصور الخطرة بل الحفاظ عليها كأدلّة احتياطيّة.
- توعية الأولاد على ما هو مسموح أن يقومون به علىّ الشبكة وما هو غير مسموح به، وعلى ما هو قانوني وما هو غير قانوني، وأنّ هذا الفعل يعرض صاحبه للمحاكمة والملاحقة القانونيّة.
- عدم إعطاء الأولاد رقم الحساب المصرفي أو رقم بطاقة الائتمان، ومن الأفضل أن يقوم الأهالي بالتّدقيق من حين إلى آخر على مدفوعات بطاقة الائتمان للتّأكد من أنّه لم يتم إجراء أيّة مدفوعات غير عاديّة.
- الابتعاد عن أسلوب التّحقيق إواصدار الأحكام (يحتاج الأولاد إلى التّشجيع والشعور بالحب والتّقدير عوضا عن توجيه الانتقادات السلبيّة إليهم.)
- اتخاذ موقف إيجابي حيال الأنشطة الّتي يقوم بها الأولاد.
- نشر الوعي بين النّاس من خلال حملات توعية عن كيفيّة استخدام الإنترنت وحسناته وخطورة سوء استعماله.
- ضرورة تزويد الحاسوب ببرامج رقابة خاصة تمنع الدخول إلى المواقع المحظورة وغير المرغوب فيها.[1]

نماذج لأخطاء الأسرة الشائعة في تربية الأبناء:

من بدهيات القول، أن الإنسان بطبعه ليس منزهاً عن الخطأ، فتارة يصيب وتارة يخطئ، وفي الحديث الشريف " كل ابن آدم خطاء وخير الخطائين التوابون "[2]، وتربية الأبناء ليست عملاً سهلاً لا سيما في ظل ضغوط الحياة المعاصرة وتعقيداتها الكثيرة، كما أن الآباء ليسوا معصومين من ارتكاب الأخطاء في حق أبناءهم سواء كان ذلك بقصد أو غير قصد ومن

---

(١) الدكتورة ندى عويجان،رئيسة المركز التربوي للبحوث والإنماء في لبنان،مرجع سابق،٢٠١٢.

(٢) الترمذي، عيسى محمد بن عيسى بن سورة، سنن الترمذي، تحقيق (أحمد شاكر)، ج٤، دار إحياء التراث، بيروت، ب.ت،ص ٦٥٩

خلال معايشة الباحثين لواقع تربية الأبناء والاطلاع على بعض الكتابات التي تناولت هذا الموضوع، ويمكن إجمال أبرز أخطاء الأسرة في تربية الأبناء على النحو التالي:

أ- أخطاء الآباء في أداء الواجبات التربوية تجاه الأبناء:

١- إهمال تربية الطفل لا سيما في المراحل الأولى من عمره، بمعنى أن يترك الوالدان الطفل دون تشجيع على سلوك مرغوب فيه أو الاستجابة له وتركه دون محاسبته على قيامه بسلوك غير مرغوب فيه بما ينعكس سلباً على نموه النفسي.(١)

٢- الاهتمام بالمظاهر وإهمال الجوانب الأخرى الأساسية: فكثير من الآباء، يظن أن حسن التربية يقتصر على توفير الطعام الطيب والشراب الهنيء والكسوة الفخمة والدراسة المتفوقة والظهور أمام الناس بالمظهر الحسن فحسب مع إهمال تنشئة الأبناء على التدين الصادق والخلق الكريم وبناء الروح التي تحتاج إلى غذاء كما الجسد.(٢)

٣- اختلاف الأبوين وتناقضهما في نمط التربية، إذ أن من الخطأ الفادح، أن يتقمص أحد الأبوين دور الشقيق المدلل والآخر دور الحازم القاطع، بحيث يميل الولد بطبيعته إلى الأول وبالتالي تتحقق في صغره حالة من الجفوة تجاه الثاني.(٣)

٤- عدم السماح للولد بالاعتماد على نفسه من خلال مزاولة بعض الأعمال التي أصبح قادراً عليها، وقد يكون ذلك من قبيل الشفقة والرحمة به ولهذا السلوك آثاره السلبية والتي من أبرزها فقدان روح المشاركة مع الأسرة في صناعة الحياة والاعتماد على الغير والتعود على الكسل والتواكل.(٤)

٥- تربية الأولاد الأبناء على الميوعة والفوضى وتعويدهم على الترف والبذخ فينشأوا مترفين منعَّمين مفتقرين إلى المروءة والشجاعة لا يهتمون بمن حولهم ولا يعبئون بغيرهم.

---

(١) الأساليب الخاطئة في تربية الأبناء، موقع كتاب العرب على شبكة الإنترنت:
www.university.arabook.com ،13/11/2007،

(٢) الفقي، سعد كريم، أخطاء شائعة في تربية الأولاد وحلول عملية، دار الإيمان للطباعة والنشر والتوزيع، الإسكندرية، ١٩٩٩،ص ٥٩

(٣) كيف يساهم الأبوان في فساد الذرية، موقع منتدى الأسرة والمجتمع على شبكة الإنترنت:
www.wqrqat.net ،13/11/2007

(٤) دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية للأبناء، موقع الملتقى التربوي على شبكة الإنترنت:
www.multka.net ،13/11/2007

٦- تنشئة الأولى على الجبن والخوف والهلع والتخويف تارة بالطبيب وتارة بالأستاذ في المدرسة وما شابه.[١]

٧- تعويد الأبناء على الاعتداء على الآخرين، فكثير من الآباء يفرحون عندما يعتدي ولدهم على الآخرين بالضرب أو السب أو الإهانة ويعتبرون ذلك شجاعة وذكاءً ومثل هذا السلوك يؤثر سلباً على الناحية العقلية والخلقية للأولاد حيث يجعلهم يعتقدون أن كل شيء يمكن الحصول عليه بالقوة والضرب وهذا مخالف للواقع[٢] ونهى الرسول صلى الله عليه وسلم عن إلحاق الأذى بالناس من خلال قوله: " المسلم من سلم المسلمون من لسانه ويده والمهاجر من هجر ما نهى الله عنه ".[٣]

٨- عدم مراعاة الدقة في اختيار مدارس الأولاد: فعلى الرغم من خطورة الدور التعليمي والتثقيفي للمدرسة إلا أن بعض الآباء لا يهتمون باختيار المدارس المناسبة لأولادهم، ولا يسألون عن نوع المواد التي تدرس بها ولا عن المدرسين وسلوكهم والبعض منهم يفضل المدارس الأجنبية على المدارس الإسلامية بحجة تعلم اللغة الإنجليزية أو الغربية حتى لو كان ذلك على حساب اللغة العربية لغة القرآن الكريم.[٤]

ب- أخطاء الآباء في أساليب تربيتهم لأبنائهم:

تتلخص أبرز أخطاء الآباء في أساليب تربيتهم لأبنائهم فيما يلي:

١- عدم الاستماع لرأي الأولاد وغمطهم حقهم في النقاش والحوار وإبداء الرأي، مهما بلغوا من العمر ولذلك السلوك أثره السيئ في بناء شخصية الأبناء في حين أن الاستماع إلى رأيهم لا سيما بعد سن التمييز ينمي عقولهم ويفتّق أذهانهم ويجعلهم واثقين في أنفسهم معتمدين عليها.

٢- عدم التعامل مع الأبناء بما يناسب مع أعمارهم وتجاهل خصائص ومتطلبات النمو لكل مرحلة من المراحل.[٥]

---

(١) الحمد، محمد بن إبراهيم، التقصير في تربية الأولاد المظاهر وسبل العلاج، دار ابن خزيمة، الرياض، ١٩٩٤، ص ١٣.

(٢) الفقي،١٩٩٩،مرجع سابق، ص ٨٤.

(٣) البخاري، الإمام الحافظ أبي عبد الله، صحيح البخاري بحاشية السندي، ج١، دار المعرفة، بيروت، ١٩٧٨، ص ١١١.

(٤) الفقي،١٩٩٩،مرجع سابق، ص ٧٠ - ٧١.

(٥) الفقي،١٩٩٩، مرجع سابق، ص ٧٩.

ويتناقض هذا السلوك مع منهج الرسول صلى الله عليه وسلم في التربية الذي حثنا على التعامل مع كل مرحلة عمرية بما يناسب معها وقد جاء في الحديث الشريف " من كان له صبي فليتصابّ له " وقال صلى الله عليه وسلم في حق الشباب البالغين " أقيلوا ذوي الهيئات عثراتهم إلا الحدود " وجاء في شرح الحديث " أنه ليس للأب تعزير البالغ، وإن كان سفيهاً، فالتعزير يكون للولد الصغير للزجر عن سوء الأخلاق " ففي مرحلة البلوغ يستحسن استخدام أسلوب النصح، حيث يوجد عند البالغ استعداد لقبول النصح والتوجيه وقد جاء في وصايا علي رضي الله عنه للآباء "دع ابنك يلعب سبع سنين ويؤدب سبعاً وألزمه نفسك سبع سنين فإن أفلح وإلا فلا خير فيه".

٣- عدم إعطاء الأبناء فرصة للتصحيح وتغيير السلوك نحو الأفضل، فمجرد وقوع الابن في أدنى خطأ أو زلة، تجد بعض الآباء يزري بولده ولا يكاد ينسى هذا الخطأ له.

٤- المبالغة في استخدام العقاب في حق الأبناء، بمجرد ارتكاب خطأ ولو كان بسيطاً، دون أن يسبق ذلك توجيه وإرشاد لهم.

٥- غياب عنصر القدوة الحسنة في الأبوين، ويبرز ذلك من خلال التناقض بين الأقوال والأفعال، كأن يأمر الوالد أولاده بالصدق وهو يكذب ويحثهم على البر والصلة وهو قاطع للرحم أو ينهاهم عن تعاطي السجائر وهو لا ينتهي عن ذلك ويتعارض هذا الفعل مع قوله تعالى: ﴿ **يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لِمَ تَقُولُونَ مَا لَا تَفۡعَلُونَ ۝ كَبُرَ مَقۡتًا عِندَ ٱللَّهِ أَن تَقُولُواْ مَا لَا تَفۡعَلُونَ** ﴾(الصف: ٢، ٣)، ويزداد الأمر سوءاً حينما يمارس بعض الآباء – في حضرة أبنائهم – مشاهدة الأفلام الساقطة أو تعاطي الخمور، مما يجعلهم قدوة سيئة في نظر الأبناء.[١]

ج- أخطاء الآباء في علاقتهم مع الأبناء:

أكدت نتائج بعض الدراسات العلمية على أن المعاملة التي يتلقاها الأبناء من والديهم ذات علاقة وثيقة بما ستكون عليه شخصياتهم وسلوكهم وقيمهم وتوافقهم النفسي والاجتماعي في المستقبل[٢] وتكشف الأخطاء التي يقع فيها الآباء في تعاملهم مع الأبناء عن شيء من اللامبالاة أو المبالغة وفقدان التوازن ويمكن إجمال أبرز هذه الأخطاء على النحو التالي:

---

(١) من الأخطاء الشائعة في تربية الأولاد، الملتقى التربوي، ص ٢.

(٢) قاسم، صباح، شخصية المستقبل للأبناء تعتمد على معاملة الوالدين، موقع شبكة النبأ المعلوماتية على شبكة الإنترنت www.annabaa.org، 4/11/2007 ص ٣، ٤.

١- الدلال الزائد والتعلق المفرط بالولد وخاصة الأم ولا يقل ذلك خطورة عن القوة والصرامة، لأنه يجعل الابن غير قادر على تكوين علاقات اجتماعية ناجحة مع الآخرين أو تحمل المسئولية في مواجهة صعوبات الحياة وقد يكون من آثاره زيادة الخجل وكثرة الخوف والاتجاه نحو الميوعة.

٢- الحماية الزائدة والتي من مظاهرها أن لا تترك الأم وليدها يغيب عن ناظريها لحظة واحدة، مخافة أن يصاب بسوء [١] ومن قبيل الحماية الزائدة، أن يقوم أحد الوالدين أو كلاهما – نيابة عن الابن – بالمسئوليات التي يفترض أن يقوم بها وحده، حيث يحرص الوالدان أو أحدهما على حماية الطفل والتدخل في شئونه، بحيث لا يتاح له فرصة اتخاذ قراره بنفسه ولا يعطي فرصة للتصرُّف في كثير من أموره وقد يرجع ذلك إلى خوف الوالدين على الطفل لا سيما إذا كان الأول أو الوحيد أو وسطاً بين العديد من البنات، ويترتب على ذلك نمو الطفل بشخصية ضعيفة غير مستقلة تبالغ في الاعتماد على الغير في أداء واجباتها.[٢]

٣- مُجانبة العدل بين الأبناء وتفضيل أحدهما على الآخر، ربما لكونه ذكر أو لحسن في خلقه، مما يزرع في نفس أخيه الإحساس بالغيرة تجاهه[٣]، وقد حث القرآن الكريم على التزام العدل وبين ذلك في قوله تعالى: ﴿ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَآنُ قَوْمٍ عَلَىٰٓ أَلَّا تَعْدِلُوا۟ ۚ ٱعْدِلُوا۟ هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ ﴾ (المائدة: ٨). وقد نهى الرسول صلى الله عليه وسلم عن التفريق في المعاملة بين الأبناء، وفي الحديث الشريف عن النعمان بن بشير أن أباه أتى به إلى رسول الله صلى الله عليه وسلم فقال: إني نحلت – أي وهبت – ابني هذا غلاماً كان لي، فقال له صلى الله عليه وسلم: أكل ولدك نحلته مثل هذا، قال: لا، قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: لا تشهدني على جور".[٤]

---

(١) قاسم، صباح، شخصية المستقبل للأبناء تعتمد على معاملة الوالدين، موقع شبكة النبأ المعلوماتية على شبكة الإنترنت www.annabaa.org، 4/11/2007، ص ٣، ٤.

(٢) الأساليب الخاطئة في تربية الأبناء، شبكة كتاب العرب، ص ٣.

(٣) أربعة أخطاء في تربية الأبناء، موقع شبكة حواء على النت www.hawahome.com، 13/11/2007، ص ٤.

(٤) مسلم، الحجاج أبو الحسن، صحيح مسلم، تحقيق (محمد فؤاد عبد الباقي)، ج٣، دار إحياء التراث العربي، بيروت،، ص ١٢٤١.

٤- الإعجاب الزائد بالطفل والمبالغة في مدحه وكثرة المباهاة به، مما يؤدي إلى ثقته الزائدة بنفسه وتتضخم صورته عن ذاته الذي يفضي إلى الشعور بالإحباط والفشل، عندما يصطدم مع غيره من الناس ولا يمنحونه القدر نفسه من الإعجاب.[١]
٥- شدة التقتير على الأبناء وعدم الاستجابة لمطالبهم وحاجاتهم في معظم الأحيان، مما يجعلهم يشعرون بالنقص ويحسون بالحاجة، وربما قادهم ذلك إلى البحث عن إشباع حاجاتهم بطرق أخرى كممارسة التسول أو السرقة أو الالتفاف على رفقاء السوء[٢]
٦- ضعف التواصل مع الأبناء وعدم تخصيص وقت كاف للجلوس معهم والاستماع إليهم والانشغال عنهم لفترات طويلة مما يعرضهم للفتن والضياع والانحراف.[٣]
٧- استخدام عبارات نابية وكلمات جارحة في حق الأبناء وشتمهم ونعتهم بأسوأ الصفات، ويتنافى هذا السلوك مع قوله صلى الله عليه وسلم " ليس المؤمن باللعان ولا الطعان ولا الفاحش البذيء ".[٤]
٨- تحقير الأبناء والسخرية منهم والمبادرة إلى إسكاتهم إذا تكلموا، مما يفقدهم الثقة بأنفسهم ويجعلهم أقل جرأة أمام الناس، يقيدهم الشعور بالخجل ويحد من تفاعلهم مع الآخرين.
٩- الدعاء على الأبناء لأقل الأسباب، فقد يدعو أحدهما عليه لتقصير في واجباته المنزلية أو المدرسية أو لتمرد على أوامره أو غير ذلك[٥]، وقد نهى الرسول المعلم صلى الله عليه وسلم عن مثل هذا السلوك وحذر من عواقبه بقوله: " لا تدعوا على أولادكم ولا تدعوا على أموالكم، لا توافقوا من الله ساعة، يسأل فيها فيستجيب لكم ".[٦]

الأدمان الالكتروني ودور الأسرة في علاجه:

تعتبر التطورات التكنولوجية سمة العصر الحاضر التي لا تنسلخ عنه بأي حال من الأحوال، وشريانا هاما يعتمد عليه المجتمع في معظم مجالاته.وتعد الإنترنت من أبرز التطورات التكنولوجية الحديثة، والتي منحت المجتمع البشري مجموعة من الفوائد التي لا

---

(١) الأساليب الخاطئة في تربية الأبناء، شبكة كتاب العرب

(٢) الحمد، ص ١٤.

(٣) الحمد، ص ٢٧.

(٤) الترمذي، ج٣، ص ٢٣٦

(٥) الفقي، ص ٧٩.

(٦) مسلم، ج٤، ٢٣٠٤.

يستطيع أن ينكرها أحد. ولكن في نفس الوقت كان هناك الكثير من الآثار السلبية، والتي يمكن أن يعبّر عنها بمصطلح ضريبة التكنولوجيا، ومن أبرز هذه الآثار الإدمان على الإنترنت وما ارتبط به ونتج عنه من آثار نفسية واجتماعية واقتصادية.

العلم والتكنولوجيا سلاحان ذوا حدين " لم تتضح حقيقة تلك المقولة بقدر وضوحها في عصرنا الحالي، هذا العصر الذي يعد – بحق – عصر المتناقضات، ففي الوقت الذي حظي فيه العالم – خلال هذا العصر – بتقدم علمي وتكنولوجي لم يسبق له مثيل،شمل كافة مجالات الحياة الإنسانية، شهد أيضاً عدداً من القضايا الصحية والبيئية والأخلاقية والاجتماعية، وعدداً من الأزمات الاقتصادية والسياسية التي تفاقمت إلى حد بات ينذر بالخطر، ويهدد حياة الإنسان وبقاءه على كوكب الأرض.

ومن أخطر القضايا العالمية التي كان لتفاعل العلم والتكنولوجيا والمجتمع الدور الرئيس في تفشيها مؤخراً بشكل جعلها مشكلة تعاني منها كافة مجتمعات العالم المتقدمة منها والنامية، قضية الأدمان الالكتروني.

لم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال، حتى باتوا يفضلونها، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم، بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة.

وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتنمو نمواً ملحوظاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، وتشير بعض الدراسات إلى أن هذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحتً جزءا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا على ممارستها، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول ان هذا الضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية. واذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها. ولا يجب أن

يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا.

وفي ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة الاجتماعية، والتعليمية، والتثقيفية، والترويحية، فإنه يتوقع من الأسرة العربية المعاصرة، باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال، أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة، وتشكيل درعٍ واق لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم.(١).

تُعتبر الألعاب الإلكترونية بِضاعة تكنولوجية يتم المُتاجرة بها، إذ إنها عبارة عن جزء من الثقافة الرقميَّة الحديثة والتي تؤثرعلى الأشخاص بطُرق مختلفة.(٢)

قد تكون الألعاب الإلكترونية مشكلة كبيرة في حال تم استخدامها مِن قِبَل الطفل أو المراهق بشكل كبير ومُتكرِّر، حيث إن هذه الألعاب ستكون دافع لإهمال المسؤوليات الشخصيَّة، أو العائلية، أو التعليمية، في حين قد يتطوَّر حُب هذه الألعاب الإلكترونيَّة إلى إدمان، فَعِندَ مُحاولة توقيف الطفل أو المراهق عن استخدام هذه الألعاب سيُصاب بالحزن أو الانفعال الشديد، كما أنه قد يرغب بتمضية المزيد من الوقت في لعب هذه الألعاب، وسيفقد الاهتمام بالأنشطة التي كان مُهتماً بها في السابق وسيجدها غير مُمتعة على الإطلاق، كما أنَّه قد يضطر للكذب حول كمية الوقت المُستنفَذ في لعب هذه الألعاب، ويُمكن أن تتسبب أيضاً في فقدان العلاقات الشخصية، أو التراجع دراسياً، أو حتى فقدان الوظيفة.

من الجدير بالذِّكر أنَّ مشاكل الألعاب الإلكترونية شائعة جداً، حيث إن بداية إحصائيات إدمان هذه الألعاب كانت في أوائل الثمانينات، ثمَّ ازدادت هذه الإحصائيات مع زيادة انتشار هذه الألعاب وربطها مع الإنترنت، وقد تمَّ تصنيف مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية على أنها مشكلة كبيرة قد تؤدي إلى تدمير الصِّحة العامة في بلاد جنوب شرق آسيا، مما أَجبر

---

(١) بركات، وجدي، وعبدالمنعم توفيق، مؤتمر الطفولة في عالم متغير ،٢٠٠٩،الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.

(2) Rebecca Bernstein (23-5-2017), "Exploring the Pros and Cons of Video Gaming"

الحكومات في تلك البلاد على اتخاذ إجراءات وقائيَّة لحل مشاكل الألعاب الإلكترونية والحد منها.

تعريف الإدمان

قد يتصور البعض أن مفهوم الإدمان (Addiction) يرادف مفهوم التعاطي (Useage) أو مفهوم سوء الاستعمال (Abuse) أو مفهوم الاعتياد (Habituation) وأصحاب هذا التصور مخطئون تماماً، فلكل مصطلح من هذه المصطلحات معناه ومدلوله الذي يختلف عن الآخر، ولبيان ذلك يجب تعريف كل منها على نحو دقيق.

وفي هذا الإطار يعرف "الإدمان" في اللغة بأنه "المداومة على عمل شيء". والأصل الاشتقاقي للكلمة هو الفعل "دمن" والفعل الرباعي منه "أدمن"، فيقال إن فلاناً أدمن الشيء أي أدامه ولم ينفك عنه، فهو مدمن إدماناً. والإدمان ليس مقصوراً على المخدرات، كما أنه ليس مقصوراً على الإنسان، فيمكن للكائن الحي أن يدمن بعض الأفعال والتصرفات والسلوكيات الأخرى.[1]

وبصفة عامة فإن جميع هذه المسميات وتلك المصطلحات تشير إلى الأفكار التي تكون في حوزة المتعلم ويخالف تفسيرها التفسير العلمي الدقيق والمتكونة لديه قبل أو بعد المرور بخبرات أو أنشطة تعليمية معينة.

إن الإدمان على الإنترنت ظاهرة حديثة، حيث يمكن اعتبار الطبيب النفسي الأمريكي إيفان جولدبيرج (Ivan Goldberg) أول من تحدث عن موضوع إدمان الإنترنت وأطلق علية هذا التعبير (Internet Addiction) وذلك عام **١٩٩٥**. وما أن أطلق جولد بيرج هذا المصطلح حتى تدفقت مجموعة من الردود المؤيدة له، ومجموعة أخرى معارضة له بشكل أو بآخر، حيث أن بعضهم رفض استخدام مصطلح أو تعبير الإدمان على الإنترنت، مشيراً إلى أن الإدمان لا يكون إلا على مادة معينة يتناولها الشخص، مثل المخدرات على سبيل المثال. لذا أدى هذا الأمر إلى اختلاف المسميات بين العلماء، حيث أن بعضهم استخدم مصطلح إدمان الإنترنت (Internet Addiction) وبعضهم استخدم مصطلح إساءة استخدام الإنترنت

---

(١) ماهر إسماعيل صبري، **١٩٩٨**، إدمان المخدرات.. حوار فى أسرة، الرياض، مكتب التربية العربي لدول الخليج، ص **٩** -**١٠**.

(Internet Abuse) والبعض الآخر استخدم مصطلح استخدام الإنترنت المرَضي (Internet Pathological).[١]

وهذا الاختلاف بين العلماء، دفع بعضهم إلى الإشارة إلى ضيق هذا المفهوم، حيث يرون أن الإدمان هو عدم قدرة الإنسان على الاستغناء عن شيء ما، بصرف النظر عن هذا الشيء سواءً أكان مادةً معينةً أم غير ذلك، مما دفعهم أيضاً للحديث عن الإدمان السلوكي (Behavioral Addiction) وهو مرتبط بأكثر من نوع من السلوكات مثل القمار القهري، والإدمان على مشاهدة المادة الجنسية أو القيام بسلوكات جنسية، والمشاهدة المفرطة للتلفزيون، حيث تعتبر هذه الأنواع ضمن حالات الإدمان السلوكي، و يكون الإدمان على الفعل الذي يقومون به والمشاعر التي يحصلون عليها من القيام بهذا الفعل. وبالمثل نجد أن هذا ينطبق على مدمني الإنترنت. وبصرف النظر عن التعريف واختلاف العلماء في التسمية؛ فإنه لا خلاف على أن هناك عدداً كبيراً من مستخدمي الإنترنت يسرفون في استخدامه حيث يؤثر ذلك على حياتهم الشخصية بمجالاتها المختلفة.[٢]

وإذا كانت المدارس هى أولى المؤسسات التربوية المنوط بها تخطيط وتنفيذ برامج، الوقاية من إدمان الإنترنت بشكلها النظامي فإن ثمة مؤسسات تربوية أخرى يمكن أن تسهم أيضاً في تنفيذ مثل هذه البرامج بشكلها غير النظامي كالأسرة والمسجد، والمنظمات الصحية، والجماعات الدينية، وجمعيات النشاط الاجتماعي، ووسائل الإعلام المسموعة والمقروءة والمرئية.

وسواء كانت برامج التربية الوقائية من الأدمان الالكتروني نظامية أو غير نظامية، فإن على جميع تلك البرامج أن تقدم المعلومات الصحيحة للفرد بأسلوب مشوق ومثير يزيد من فعاليته وإيجابيته لمزيد من التعلم.

ومع انتشار استخدام الإنترنت، بدأ ينتشر وبشكل واضح الإدمان على الإنترنت، ففي عام **١٩٩٦**قادت كمبرلي يونغ (Kimberly s. Young) جهوداً بحثيه علاجية لإدمان الإنترنت، ففي عينة مكونه من (**٤٩٦**) فرداً وجدت بأن (**٣٩٦**) فرداً منهم (**٨٠٪**) تم

---

(١) مؤيد مقدادي، و قاسم سمور، الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالاستجابات العصابية لدى عينة من مرتادي مقاهي الإنترنت، في ضوء بعض المتغيرات، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد ٤،عدد ١، ٢٠٠٨،ص **١٥**.

(2) Danforth, D. (2003), 26- 150 &

تصنيفهم كمدمني إنترنت، وفي نفس العام قدمت يونغ ورقة بحثية كانت الأولى من نوعها وذلك بعنوان: الإدمان على الإنترنت، ظهور اضطراب إكلينيكي جديد.(١)

يرى كل من يونغ و رودجرز أن إدمان الإنترنت هو اضطراب أو اعتلال في القدرة على ترك الاستخدام المفرط للإنترنت، ويتميز بأعراض انسحابية ومشكلات نفسية وأكاديمية ومهنية واجتماعية. (٢)

أما شابيرا و جولدسمث وكجر فيرون أن إدمان الإنترنت هو عدم قدرة الفرد على السيطرة على استخدامه للإنترنت،مما يتسبب في ضعف وظيفي، ومؤشرات للاضطرابات النفسية.(٣)

الإدمان على الإنترنت: هو عدم قدرة الفرد على السيطرة والتحكم في استخدامه للإنترنت، حيث يصبح استخدام الإنترنت أمراً إلزاميا، ومن أولى الأولويات، مما يؤثر على حياة الشخص النفسية والاجتماعية و الأسرية و الجسمية، وقد يصاب الفرد بأعراض انسحابية عند محاولة ترك الإنترنت أو إغلاقه.

علامات الإدمان والأعراض الدالة عليه:

لقد عملت يونغ (Young,1996) على تتبع الأعراض الدالة على إدمان الإنترنت، وتوصلت إلى مجموعة من المؤشرات، حيث أشارت إلى أن بعض المدمنين على الإنترنت يشعرون بالاكتئاب والإحباط والعزلة، إضافة إلى فقدان الكثير من الهوايات الترفيهية والاجتماعية، ومشكلات في العائلة والعمل والعلاقات والمدرسة، وبالرغم من عدم وجود معايير معينة لإدمان الإنترنت في الدليل التشخيصي للاضطرابات النفسية والعقلية – الطبعة الرابعة (DSMIV)،فقد قامت يونغ بتعديل المعايير الخاصة بالمقامرة المرضية حتى تتناسب مع إدمان الإنترنت، ومن هذه المعايير ما يلي:(٤)

- انشغال تفكير الفرد بالإنترنت بشكل كبير.
- الشعور بالحاجة لزيادة الوقت على الإنترنت للوصول إلى درجة الرضا.

---

(١) يونغ، كمبرلي،١٩٩٨، الإدمان على الإنترنت ، ترجمة: هاني ثلجي، الأردن: بيت الأفكار الدولية.

(2) Young, K.& Rodger,R. (1998). Internet addiction: Personality traits associated with its development

(3) Shapira, A. & Goldsmith, D. & kejr, E. (1999),p,625-640

(٤) مؤيد مقدادي، و قاسم سمور، مصدر سابق، ٢٠٠٨،ص ١٦.

- عدم قدرة الفرد على التحكم في الوقت الذي يقضيه في استخدام الإنترنت.
- ترك الفرد لبعض المهام أو العلاقات الهامة بسبب انشغاله بالإنترنت.
- إخفاء الفرد عن الآخرين الفترات الطويلة التي يقضيها على الإنترنت.
- شعور الفرد بأعراض انسحابية مثل الاكتئاب أو العصبية عند محاولة التوقف عن استخدام الإنترنت.
- قيام الفرد بمحاولات للسيطرة على استخدامه للإنترنت ولم ينجح.
- استخدام الفرد للإنترنت للهروب من مشكلات الحياة اليومية.

ان علامات الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد تشمل عدة أشياء منها: —

التغير الدائم فى المزاج ؛ الميل الى العزلة الاجتماعية ؛ التغير فى السلوك ؛ القلق الدائم و قد يؤدى الى الاكتئاب ؛ مع وجود عدم رغبة للقيام بالانشطة الممتعة الاخرى ؛ التدنى فى انجاز مهام الدراسة والعمل ؛ صعوبة التحكم فى الوقت الذى يقضيه في اللعب.

ادمان الالعاب الالكترونية:

يسير العالم اليوم على إيقاع متسارع الخطى نتيجة التقدم الحاصل الذي تشهده البشرية على مختلف الأصعدة، ذلك أن الأشياء المستحيلة في الماضي القريب أصبحت اليوم تنجز ببصمة أصبع أوعين، فاختصرت المسافات والتعقيدات المركبة فالذي كان مجرد خيال يحلم به الإنسان ويهذي به في بعض الأحيان أصبح اليوم يعيشه كمادة تقنية، سهلت له الولوج وتجاوز كم هائل من العوائق الحياتية، نتيجة التجارب و التراكمات العلمية وخصوصا المتعلقة بما هو تكنولوجي.

فإلى جانب ظهور الهاتف الذكي والأنظمة المشغلة التي أحدثت ثورة في مجال التقنية، ظهرت بالموازاة معه برامع وتطبيقات جديدة تمكن صاحبها من الولوج للعديد من الخدمات الاجتماعية الحياتية المرتبطة بمختلف المرافق والمؤسسات.

لا يختلف اثنان حول الأهمية الكبرى التي يحظى بها اللعب لدى الطفل حيث يعتبر مادة أساسية في التنشئة الإجتماعية كونه تعبير عن الحياة الإجتماعية والثقافية، فتصير الألعاب بذلك جسرا لنقل الثقافة والسلوكات الإجتماعية، فمن خلال اللعب يجد الطفل ذاته ويطور من إمكاناته العقلية المرتبطة بالمهارات ويفرغ ضغطه اليومي مع أقرانه من الأطفال، فالإنسان يكون أويصير إنسانا حين يلعب، كما قال "شيللر.

وعرف جان بياجيه اللعب أيضا كونه: (عملية تمثل (Assimilation) تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء).

لقد ابتكرت الألعاب وصممت بدقة عالية من حيث الشكل والمحتوى المقدم والمرئيات والمؤثرات الصوتية التي تشد انتباه الشخص خصوصا الطفل وتصل به إلى درجة الإدمان.

تَستهلك الألعاب الإلكترونية الكثير من وقت اللاعبين مما يؤدي إلى إدمانها، إذ إن هذا الإدمان أصبح أمراً مُعترفاً به دولياً، ويُساوي بخطورته إدمان المُقامرة القَهرية، حيث يكون هدف اللاعب هو الفوز.

يتحول حُب الألعاب الإلكترونية إلى إدمان عندما يَقضي اللاعبون معظم وقتهم في لعب ألعاب الفيديو على حِساب العمل، أو الدراسة، أو التمارين البدنية، أو المناسبات العائلية، أو الأنشطة الاجتماعية، مما قد يؤثر عليهم سلباً.

أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية:

يوجد العديد من الأسباب التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها أن مصمموا الألعاب قد صمموها بهذه الطريقة لزيادة عدد اللاعبين، حيث يتم تصميم اللعبة لتُشكل تحدي دائم للاعب حتى يَتمكن من الفوز، مما يجعله يُمضي وقتاً أطول محاولاً الفوز دون استسلام.

تشير الدراسات المتعلقة بأسباب الإدمان إلى أنه ثمة أسبابا تؤدي إلى إدمان الأطفال والشباب بالألعاب الإلكترونية وهي:

- حب الاستطلاع، ودافع التحدي من أجل الشعور بالفرح والفوز.
- التسلية، أو من أجل أهداف تعليمية.
- اضطرابات الشخصية، نتيجة عوامل وراثية أو نفسية.
- الفراغ، وعدم الاستغلال الأمثل لوقت الفراغ في ما يفيد الفرد ومجتمعه.
- مجاراة الأصدقاء والخلان.
- غياب القيم الأخلاقية الإسلامية.
- عدم توافر الوعي الاجتماعي الكامل بالأضرار الناتجة عنها.
- بعض وسائل الإعلام ومواقع النت تشجع على الألعاب الإلكترونية.
- سهولة تحميل الألعاب الإلكترونية في الاجهزة الذكية.

- الظروف البيئة الاجتماعية الطارئة مثل جائحة كورونا.
- وجود الإغراءات من مصممي الألعاب الإلكترونية بوضع مسميات جذابة لها.
- تقصير بعض المسئولين من المؤسسات الاجتماعية مثل المدرسة والجامعة وغير ذلك في دورهم تجاه التحذير الألعاب الإلكترونية وكشف أضرارها.
- تقصير بعض أئمة المساجد نحو التوعية بأضرار الألعاب الإلكترونية.
- التقليد الأعمى للغرب.
- عدم وعي الأسرة بخطورة الألعاب الإلكترونية، وتقصير الأسرة في التحذير منها.
- وجود الخلافات العائلية والتفكك الأسري وقصور التربية الأسرية ودورها الذي ينبغي تأديته في المنزل.
- تحفيز الأبوين بشراء جهاز هاتف ذكي للأبناء غي حالة النجاح أو عيد الميلاد.
- الرغبة لدى الأطفال والشباب أكتشاف ما هو جديد في عالم الألعاب الإلكترونية والتقنيات.

علاج إدمان الهواتف الذكية عند الأطفال والمراهقين



أثبتت إحصائيات إدمان الهواتف الذكية التي ناقشناها في الفصل السابق أن إدمان الأطفال والمراهقين على الهواتف الذكية والأجهزة الإلكترونية الحديثة هو مرض العصر الحديث، والمشكلة التي يقع فيها معظم مستخدمي الهواتف، حتى الكبار منهم!

وللحد من أضرار الأجهزة الذكية على نشأة الطفل والمراهق، على الوالدين وضع استراتيجية لتحديد كيفية علاج إدمان الهواتف الذكية لدى جميع أفراد الأسرة.

١- هل تتفقد هاتفك الذكي فور استيقاظك من النوم في الصباح؟
٢- هل تتصفح هاتفك في السرير حتى آخر لحظة قبل النوم؟
٣- هل تشعر بالتوتر أو الضياع في حال نسيت هاتفك في المنزل أو في حال فرغ شحنه؟
٤- هل يشتكي الناس من استخدامك المستمر لهاتفك خلال جلوسك بينهم؟
٥- هل تحمل هاتفك معك إلى دورة المياه؟
٦- هل تحمل هاتفك معك إلى مائدة الطعام؟
٧- هل تتفقد هاتفك بشكل مستمر في الحفلات والرحلات والأوقات الممتعة؟
٨- هل تفضل في أوقات كثيرة قضاء الوقت على هاتفك بدلاً من الجلوس مع أصدقائك أو ممارسة أي نشاط آخر؟
٩- هل تشعر بحاجة ملحة لتفقد أي رسالة جديدة أو تنبيه جديد مباشرة فور وصولها؟
١٠- هل تبقي هاتفك تحت وسادتك أو بجانبك أو بجانب سريرك دون أن تطفئه؟
١١- عند استيقاظك فجأة في الليل، هل تقوم بتفقد هاتفك؟
١٢- هل تشعر بعدم القدرة على ترك هاتفك بعيداً عنك وتقليل المدة الزمنية التي تقضيها عليه؟
١٣- هل تستخدم هاتفك الذكي عند الشعور بالملل؟
١٤- هل تصل أحياناً إلى مرحلة تشعر فيها بالصداع أو ألم في الرقبة أو تعب في العينين بسبب كثرة استخدام الهاتف؟
١٥- هل تشعر بأنك تقضي الكثير من حياتك على هاتفك؟
١٦- هل تشعر بأن هاتفك يؤثر على حياتك بشكل سلبي؟
١٧- هل تشعر بأنك مدمن على الهاتف الذكي؟

اسأل نفسك هذه الأسئلة التي تعكس أعراض إدمان الهاتف الذكي. إن كانت معظم إجاباتك نعم، فأنت يا عزيزي مدمن إلكتروني، وبحاجة للتعامل مع هذا الإدمان على الفور لأنه يؤثر على حياتك بشكل سلبي.

وطبق هذه الأسئلة أيضاً على أبنائك، وحاول أن تكتشف الإجابات وتحدد مدى إدمانهم على أجهزتهم الإلكترونية مهما كان نوعها.

علاج إدمان الهواتف الذكية عند الأطفال والمراهقين (علاج إدمان الجوال):

لا يجب أن يكون علاج إدمان الأجهزة الذكية للأطفال والمراهقين فقط، بل يجب أن تمتد حلول مشكلة الإدمان الإلكتروني لتشمل الأباء والأمهات أيضاً. فالبالغون مذنبون بالإدمان أكثر من الأطفال!

إليكم مجموعة طرق ونصائح لحل مشكلة الإدمان على الأجهزة الذكية:

١- ضع صندوقاً بعنوان "صندوق الحضور" عند باب غرفة الطعام، كي يضع فيه كل فرد من أفراد الأسرة هاتفه أو جهازه الذكي قبل أن يجلس على المائدة. ولا يسمح له بتفقد جهازه قبل الانتهاء من الطعام وتنظيف المائدة.

٢- حدد مساءً واحداً كل أسبوع يلتزم فيه الجميع بقاعدة "لا أجهزة إلكترونية"، بحيث تقضي العائلة المساء كاملاً معاً دون مقاطعات الهواتف والأجهزة اللوحية وألعاب الفيديو.

٣- ضع قانوناً يشترط وضع الهواتف والأجهزة خارج غرف النوم لتجنب مشاكل الأرق واضطرابات النوم التي تسببها الأجهزة الذكية.

٤- لتكن حزمة الإنترنت المضافة على هواتف الأطفال محدودة لكي تحدد مدى استخدامهم للإنترنت.

٥- خطط لفعاليات ونشاطات عائلية خارج المنزل يستمتع فيها الأطفال والعائلة كاملة، تتجنبون خلالها استخدام الأجهزة الإلكترونية، كالخروج للحدائق والنوادي الرياضية والسباحة ورحلات المغامرات وغيرها.

٦- مشوار الطريق في السيارة هو وقت للعائلة وللاستمتاع بالطريق والأحاديث والأغاني، ويمنع استخدام الأجهزة الذكية خلاله. وكذلك الحال في المطاعم والسينما والأماكن الأخرى.

٧- يجب إطفاء الأجهزة الذكية ووضعها في غرفة أخرى عند بدء إنجاز الواجبات المدرسية، ولا يتم تشغيل الأجهزة إلا عند الانتهاء من الدراسة.

٨- يفضل تحديد عدد الساعات والفترة الزمنية التي يمكن للطفل خلالها استخدام الأجهزة الذكية أو اللعب بالألعاب الإلكترونية، وتعويد الطفل على هذا الروتين اليومي الذي سيحميه من الإدمان الإلكتروني.

٩- يمنع استخدام الأجهزة الذكية خلال الجلسات العائلية وخلال الحديث مع الآخرين. وهذا ينطبق على الجميع صغاراً وكباراً.

١٠- يمكنك إطفاء خدمة الواي فاي "Wi-Fi" في المنزل في ساعة معينة من الليل، مثلاً الساعة التاسعة مساءً؛ لا إنترنت بعد ساعة معينة!

١١- بعض المدارس تعتمد على الحواسيب والأجهزة اللوحية في التعليم، فيستخدمها الطلاب خلال الدراسة في المنزل، وفي هذه الحالة لا يمكنك سحبها منهم خلال وقت الدراسة، ولكن بدلاً من ذلك، يمكنك إزالة جميع الألعاب الإلكترونية وتطبيقات الشبكات الاجتماعية (السوشال ميديا) كالفيسبوك، وتطبيقات التواصل كالواتس أب عن الجهاز الإلكتروني الخاص بالدراسة كي تضمن تركيز أبنائك على إنجاز الواجبات المدرسية.

١٢- ضع حوافز مادية وحدد جوائز لمن يقلل من استخدام جهازه الذكي من أطفالك ويستبدله بالنشاطات البدنية والعقلية.

١٣- حدد عقوبة على من يخرق القوانين المذكورة أعلاه، مثلاً، سيتم حرمانه من جهازه الذكي لمدة ٢٤ ساعة. هذا سيجبر الطفل على اتباع القوانين حتى لا يحرم من جهازه ليوم كامل!

١٤- يوجد تطبيقات هاتفية يمكن إنزالها على الهاتف، تقوم بحساب المدة الزمنية التي قضاها ابنك على هاتفه خلال اليوم، ومن هذه التطبيقات التي تهدف للسيطرة على إدمان الهاتف الذكي؛ "BreakFree" و "Menthal".

١٥- أيضاً يوجد تطبيقات هاتفية تسمح بحجب المواقع الإلكترونية التي لا ترغب بأن يزورها ابنك. من هذه التطبيقات؛ "ColdTurkey" و "SelfControl".

١٦- كن قدوة حسنة لأبنائك، تجنب الاستخدام المفرط للهاتف الذكي أمامهم، ولا تتفقد هاتفك في السيارة أو المطعم أو على مائدة الطعام، ولا تتحدث معهم بينما تتصفح هاتفك، وضع هاتفك جانباً في الجلسات العائلية. طبق على نفسك القوانين التي ترغب بأن يتبعها أبناؤك.

١٧- إياك واستخدام الهاتف خلال قيادة السيارة أمام أبنائك!

١٨- تعليم الأطفال النظام في جميع جوانب حياتهم سينظمهم حتى في طريقة استخدام الأجهزة الذكية. فعندما تعلم طفلك تنظيم وقته وأفكاره وواجباته وأعماله وميزانيته وكل جوانب حياته، سيكون قادراً على تنظيم استخدام الهاتف الذكي أيضاً!

١٩- حدد واجبات معينة على أبنائك الأطفال والمراهقين القيام بها في المنزل، كالمساعدة في ترتيب الخزائن، الجلي، التنظيف، التسوق، التخطيط للرحلات العائلية... إلخ.

٢٠- علّم أطفالك ممارسة تمارين التأمل والاسترخاء، ومارسها بنفسك أيضاً، ستبعدكم عن هواتفكم لفترة، كما ستمنحكم شعوراً بالراحة والاسترخاء والهدوء، وستفرغ مشاعر العصبية والغضب والتوتر.

٢١- العلاج في أحضان الطبيعة من أفضل طرق علاج الإدمان الإلكتروني، حيث ينفصل الشخص عن أجهزته الذكية تماماً، وينشغل بنشاطات تسلق الجبال والصخور والسباحة والتجديف وركوب الدراجات وألعاب الحبال، وغيرها من النشاطات الطبيعية التي تعزز القوة البدنية والذهنية لدى الشخص، وتنمي مهاراته، وتفرغ مشاعر الغضب والتوتر لديه، وتشعره بالنشاط والحيوية والاسترخاء، وتحفز مشاعر السعادة والإيجابية، وتفصله عن تعلقه بعالم التكنولوجيا، وفوائد أخرى كثيرة.

ختاماً، في حال كان هوس الطفل أو المراهق في الجهاز الذكي خارج عن السيطرة، وتحول إلى مرض حقيقي لا يمكنك علاجه أو التحكم به، ننصحك بمراجعة الطبيب النفسي المختص على الفور ليحصل ابنك على العلاج المناسب.(١)

طرق حماية الأطفال من مخاطر الإنترنت:

تحاول العديد من الهيئات وضع إدمان الكمبيوتر والإنترنت ضمن قائمة الأمراض النفسية، خاصة بعد أن صارت الإحصائيات تؤكد بوضوح ارتفاع معدلات الإصابة به، لاسيما بين الشباب في الفئة العمرية بين **١٤** و **٢٤** عاما. وفي العديد من الدول، منها ألمانيا، تنتشر عيادات متخصصة في العلاج من إدمان الإنترنت والكمبيوتر والألعاب الإكترونية كما يعرف كريستوف مولر، الطبيب النفسي المتخصص في التعامل مع الأمراض النفسية لدى الأطفال والمراهقين، خطورة إدمان الكمبيوتر إذ خصص في وحدته العلاجية بهانوفر أماكن ثابتة للعلاج من هذا الإدمان.

ويقول مولر في تصريحات لصحيفة "فرانكفورتر روندشاو" الألمانية:"يجدون (المراهقون والشباب) كل شيء على الإنترنت من العلاقات والنجاح وهي أمور غير موجودة في حياتهم الحقيقية". وتعتمد طريقة العلاج في اليوم الأول على عزل "المرضى" تماما عن الكمبيوتر والمحمول والألعاب الإلكترونية. ولا يسمح خلال مراحل العلاج إلا بمشاهدة التليفزيون

(١) فريق حلوها، علاج إدمان الهواتف الذكية عند الأطفال والمراهقين، **٠٣-٠٨-٢٠١٨**
https://www.hellooha.com/articles/

لوقت قصير في المساء في حين يتم التركيز على أنشطة أخرى طوال النهار منها الطبخ والرياضة والأعمال اليدوية بالإضافة إلى الدوام المدرسي في أوقات الدراسة.

وينصح مولر في تصريحاته لصحيفة "فرانكفورتر روندشاو" بمبدأ "الوقاية خير من العلاج" في التعامل مع إدمان المراهقين للإنترنت والكمبيوتر ويحث الأمهات والآباء على عدم ترك مسألة استخدام الكمبيوتر مفتوحة للأطفال والمراهقين ويؤكد على ضرورة تحديد أوقات معينة لذلك لا يسمح بتجاوزها.

في الوقت نفسه تشير نتائج الدراسات الحديثة إلى أن الفتيات أكثر عرضة لإدمان الإنترنت مقارنة بالفتيان الذين يشعرون عادة بأن التواصل الإلكتروني يقيدهم بعض الشيء.[١]

يجب على كلّ أسرة تأمين الحماية اللازمة للطفل من مخاطر استخدام الإنترنت، حيث يلعب الأبوين دوراً هاماً ورئيسياً في تحقيق هذه الحماية ويكون ذلك من خلال:

١- رفع الوعي عند الأطفال:

وذلك بتنبيههم بضرورة أخذ الحيطة والحذر، من خلال عدم منحهم أيّ معلومات شخصيّة تتعلق بهم من: اسم، عمر، عنوان، كلمة المرور، وغيرها من المعلومات لأيّ شخص غريب، وعدم التعاطي مع الأشخاص الغرباء الذين لا يعرفونهم أو تلقّي رسائل بريدية منهم على مواقع التواصل الاجتماعي، وتوعيتهم إلى ضرورة إخبار أحد الوالدين أو أيّ شخص راشد قريب منهم عند شعورهم بعدم الارتياح.

٢- مراقبة الأطفال عند استخدامهم للإنترنت والتحكّم بنشاطاتهم:

وذلك من خلال استخدام العديد من البرامج التي توفّر الحماية للأطفال من خطر الدخول لمواقع غير لائقة، أو غير مرغوب بها، أو أي خطر قد يتعرضون له من جراء استخدام شبكة الإنترنت.

فهناك مثلاً برنامج "نورتون فاميلي" (Norton Family) وهو برنامج يساعدك على مراقبة نشاط أطفالك بشكل عام، وقد تمّ تطويره من قِبَل شركة سيمانتك الرائدة في مجال الحماية والأمن وبرمجيات إدارة المعلومات، ويعد هذا البرنامج من أهم البرمجيات للرقابة الأبوية التي يُنصح بالاعتماد عليها حيث يَعْرُض ما يفعله أطفالك على الإنترنت وتحديد المخاطر المحتملة.

---

(١) إدمان الإنترنت..مرض يحتاج لعلاج، ٢٨.٠٣.٢٠١٤: https://m.dw.com/ar

٣- تحديد أوقات معيّنة لاستخدام الإنترنت:

فمن الضروري تقليص أوقات استخدام الأطفال للإنترنت، بما فيه من ألعاب الكترونيّة ومواقع التواصل الاجتماعي وغيرها من التطبيقات والبرامج، وذلك بتحديد أوقات معيّنة لاستخدامها واستغلال هذه الأوقات باستخدام الإنترنت بشكل مفيد للتعلّم أو أيّ نشاط أخر يحقّق منفعة للطفل

٤- تشجيع الأطفال على التحدّث عن تجاربهم على الإنترنت:

وذلك من خلال فتح باب الحوار معهم حول اهتماماتهم على الشبكة ونوع المواقع التي يقمون بزيارتها، ومعرفة أصدقائهم الذين يتحدثون معهم من خلال هذه المواقع.

٥- توعية الأطفال لكيفيّة التصرّف في حال تعرّضهم لإساءة:

فقد يتعرَّض الأطفال لمختلف أنواع الإساءات عند استخدامهم لشبكة الإنترنت، بما فيها من تطبيقات ومواقع ووسائل تواصل اجتماعي، لذلك يجب تهيئة الطفل وتوعيته لكيفيّة التعامل مع هذه المواقف.

كما يقع على عاتق المؤسّسات التعليميّة نشر هذه التوعية بين الطلاب في المدارس، من خلال القيام بأنشطة ترفيهيّة تعليميّة تُساعد على رفع الوعي بمخاطر الإنترنت، ككُتيِّب الألعاب الذي يقدّم أنشطة لتوعية الأطفال بالاستخدام الآمن للإنترنت.

ويمكنكم الاطلاع على هذا الكتيب من خلال الرابط هنا

٦- تحديد العمر الذي يُسمح به باستخدام الإنترنت:

حيث أنَّ ذلك يختلف من أسرة لأخرى، وقد أصبح شائعاً وبشكل خطير استخدام الأطفال بعمر صغير جدّاً لهذه التقنية، لذلك لا بدّ من تحديد عمر معيّن يُسمح فيه للطفل بتصفح الإنترنت، ويفضّل أن يكون من الخامسة أو السادسة.

٧- حماية الجهاز من الفيروسات:

من خلال تحميل واستخدام برامج مكافحة الفيروسات وبرامج الحماية الشّخصيّة الموجودة في الحاسوب وتحديثها بشكل دوري كل فترة.

إقرأ أيضاً: ما هي البرمجيات الخبيثة Malware؟ وماذا تفعل في جهاز الحاسب؟

٨- كُن قدوة حسنة لأطفالك:

وذلك من خلال تقليل استخدامك للإنترنت بما فيه من وسائل التواصل الاجتماعي وغيره من الأدوات، وحاول أن تقضي مع أطفالك وقتاً أطول، وشجّعهم على اللعب وممارسة الأنشطة بعيداً عن هذا العالم الافتراضي.

وبذلك تصبح لهم مثلاً يحتذى به وقدوة حسنة يتطلّعون إليها، فمن الخطأ أن تنهاهم عن فعل ذلك وتقوم أنت بالمقابل بنفس الفعل، لأنَّ ذلك يؤدّي إلى نتائج سلبيّة لا تريدها.

وأخيراً،المطلوب هو تشجيع الاستخدام الآمن للإنترنت وتوفير جو من الحماية للطفل، وهذا لا يعني حرمان الطفل من حقه في استخدام هذه التقنيّة أو الاستفادة منها وتوسيع مداركه وعلاقاته الاجتماعية، ولا ينفي فوائد استخدام الإنترنت، بل مجرد السعي نحو نشر التوعية من مخاطر استخدام الأطفال للإنترنت وطرق حمايتهم من قبل الأهالي، دون حرمانهم المُطْلَق من حق استخدامه.

وأخيرا: يجب علينا الوقوف في وجه هذا التيار الهادم لكثير من القيم والمبادئ الإنسانية، والذي يعمل على غرس قيم مخالفة لديننا الحنيف، فكلنا شاهد واطلع على ما يحدث من تلاعب بعقول ونفوس وأخلاقيات أطفالنا وأبنائنا من مناظر قبيحة ومشاهد غير أخلاقية ومقاطع إباحية وسلوكيات منحرفة من خلال تلك الألعاب، رغم الجوانب الإيجابية فيها، عن أبي هريرة عن النبي -صلى الله عليه وسلم- قال:" الحكمة ضالة المؤمن، فحيث وجدها فهو أحق بها"، ولا يخفى على عاقل نتيجة هذا التلاعب من آثار نفسية واجتماعية تهدم شخصية هذه الكائنات الصغيرة، وتجعلها مسخا منطويا على نفسه، مليئا بالكآبة والإجرام والعنف، يألف منظر الدمار والدماء.

حماية أبنائنا وبناتنا الذين هم أساس المجتمع وقادة المستقبل مسؤولية مشتركة بين جميع الجهات والمؤسسات، مسؤولية البيت والمدرسة والبيئة والدولة، مسؤولية كل فرد ومؤسسة، حمايتهم من أنفسهم ومن كل من يحاول تحويلهم إلى كائنات غير سوية، غير متوازنة، غير مفيدة، إنما مجرد أحياء صغيرة تحكمها التكنولوجيا الحديثة المادية الجامدة.

إن مسؤولية الوالدين مراقبة أبنائهم وتوجيههم وتعليمهم كيفية استثمار الجوانب المشرقة والمستفيدة من تلك الألعاب في تكوين الجوانب العقلية والنشيطة للعقل والذاكرة والشخصية، والابتعاد عن النواحي السلبية وغير الأخلاقية وخاصة العنف والإجرام، وهذه المسؤولية ليست اختيارية، قال الله تعالى: ﴿ يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ قُوٓاْ أَنفُسَكُمۡ وَأَهۡلِيكُمۡ نَارٗا وَقُودُهَا ٱلنَّاسُ وَٱلۡحِجَارَةُ عَلَيۡهَا مَلَٰٓئِكَةٌ غِلَاظٞ شِدَادٞ لَّا يَعۡصُونَ ٱللَّهَ مَآ أَمَرَهُمۡ وَيَفۡعَلُونَ مَا يُؤۡمَرُونَ ﴾ (التحريم: ٦).

وعن عبد الله بن عمر -رضي الله عنهما- عن النبي ﷺ قال: (أَلَا كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، فَالْأَمِيرُ الَّذِي عَلَى النَّاسِ رَاعٍ، وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ عَلَى

أَهْلِ بَيْتِهِ، وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُمْ، وَالْمَرْأَةُ رَاعِيَةٌ عَلَى بَيْتِ بَعْلِهَا وَوَلَدِهِ، وَهِيَ مَسْئُولَةٌ عَنْهُمْ، وَالْعَبْدُ رَاعٍ عَلَى مَالِ سَيِّدِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْهُ، أَلَا فَكُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ) متفق عليه.

ولتجنب أضرار هذه الألعاب يجب اتخاذ خطوات مثل:

١- تحديد وقت معين لممارسة هذه الألعاب، ولا يترك الوقت مفتوحا طوال اليوم، أو في أية ساعة.

٢- مشاركة الطفل في اختيار الألعاب التي تناسب عمره وميوله.

٣- مراقبته دون أن يشعر بذلك مراعاة لمساحة حريته.

٤- وضع برامج مراقبة لمعرفة نوعية مشاهدات الطفل.

٥- محاولة إشراكه مع أصدقائه في اللعبة حتى لا يتعود على العزلة.

٦- تشجيعه على ممارسة هواية القراءة حتى لا يقتصر وقته على الألعاب.

٧- ترغيبه في ممارسة أنشطة تنمي مواهبه كالرسم، لأنه ينمي قدرته على التخيل والإبداع.

٨- إلحاقه بالنوادي الرياضية ليخرج طاقاته الحركية في ممارسة الرياضة.

٩- تدريبه على الإفصاح والحوار والمحادثة حتى لا يكتم وتكون الألعاب العنيفة متنفسا له.

التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع:

سنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيما يلي:[١]

أولًا: التحدي الصحي: ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية.

---

(١) مصطفى نمر دعمس،التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع بسبب الألعاب الالكترونية، آفاق علمية وتربوية،سبتمبر ٢١، ٢٠٢٠: http://al3loom.com/?p=26754

وكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.(١)

وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم، ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقاً من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب، والقصص، والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى أطلقا العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.(٢)

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب"Nintendo" وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.(٣)

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة، ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات

---

(١) بشير نمرود، مرجع سابق، ص٩٠.

(٢): تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، موسوعة دهشة،٢٠٠٩:

http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=3189

(٣) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، مرجع سابق، ص ٧١.

الصرع لدى بعض الأطفال،كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم.[١]

كما تؤثر هذه الألعاب سلباً على صحة الأطفال، إذ يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، وأضافت أيضا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر، و كذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.

من سلبيات هذه الألعاب أيضا ما أكدته دراسة نشرت نتائجها مؤخراً أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من (**٢٠٠٠**) طالب تتراوح أعمارهم بين (**٩ - ١٨**) سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من **٥٤** كيلو جراما إلى **٦٠** كيلو جراما، كما أن هناك انخفاضا حاداً في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام **١٩٨٥**كانوا قادرين على الركض لمسافة **١.٦** كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز **٨.١٤** دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعاً نادراً من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية (**٧٠٠**) طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون (١٪) من مجموع سكان أي دولة.[٢]

(**١**) مها حسني الشحروري، نفس المرجع، ص ٨٧.

(**٢**) طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد **٢٣**، ذو القعدة ،**١٤٢٥**هـ:
http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على الصحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقية ودون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز، وهذه التقنيات الرياضية والصحية موجودة في عارضات التحكم الحديثة ذات التقنيات التكنولوجية العالية والمتطورة والرقمية عالية الوضوح والدقة، مما سمح للكثير من المدمنين على الألعاب الإلكترونية بتنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية الصحية، من جهة أخرى أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة "إنديانا" بولاية "بنسلفانيا" الأمريكية أن إدمان ألعاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلاً أكثر إمتاعاً وألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل: حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات، التي تحتاج إلى كثير من جلسات العلاج لتحسين حالاتهم الصحية، كما ذكر موقع "بي سي ورلد" المتخصص في مجال التقنية أن باحثي "إنديانا" طلبوا من ثلاثة من المرضى المراهقين تسلية أنفسهم أمام أجهزة ألعاب الفيديو لثلاثين دقيقة يومياً على مدار خمسة أيام بالأسبوع، وزودوا تلك الأجهزة بقفازات وأجهزة تسمح لهم بمراقبة التغييرات في صعوبات الألعاب والتحديات التي يواجهها المرضى أثناء اللعب.

وأشار الموقع إلى أن نتائج الألعاب أثبتت تفوقها على العلاج التقليدي خصوصاُ وأنها تعد أكثر إمتاعاً وسهولة بالنسبة للمرضى، حيث يؤدى المريض العلاج المطلوب منه أسبوعياً دون الحاجة إلى مغادرة منزله أو العلاج في إطار جدول مواعيد يحدده الطبيب، وفي نهاية الدراسة بدا على المرضى تحسناً ملحوظاً في قدراتهم على رفع الأشياء والإمساك والتحكم باستخدام أياديهم المصابة، وفي ذات السياق أثبت نظام علاجي تجريبي يعتمد على ألعاب الفيديو في علاج مرضى اضطراب عجز الانتباه وفرط الحركة من الأطفال نجاحاً مبشراً، حيث تمكن الأطفال من استعادة بعض من تركيزهم بمرور الوقت.

ويتكون النظام من برنامج وخوذة حمراء لامعة م-زودة بمجسات يمكنها تفسير موجات عقل اللاعبين، إذ تستخدم تلك الموجات في التحكم بالألعاب لتشجيعهم على التركيز في مهام اللعبة ومعاقبتهم بإغلاقها حينما ينصرف انتباههم عنها، وجرى استخدام النظام لمعالجة

المرضى على الأقل مرتين أو ثلاث مرات أسبوعياً على مدار عام، وبعد ١٢أسبوع بدا على مجموعة مكونة من عشرة تلاميذ مصابين بالمرض تحسناً ملحوظاً في قدراتهم على التركيز.[١]

ثانيًا: التحدي الثقافي: يشهد العصر الحالي الصراع الثقافي الذي يهدد سلوكيات وقيم المجتمعات، ومن هنا يصبح رب الأسرة مطالبًا بدوره في رعاية أولاده. ولأن الألعاب الالكترونية مصدرها وطبيعتها لا يتماشى مع ثقافتنا العربية، بعض هذه الألعاب تسلب من الطفل طفولته ومن الشاب رجولته. فأصبح الطفل أوالشاب يعيش مع اللعبة في عالم خيالي لا يمد للواقع بصلة ؛مما أثرت على ثقافته،وتسببت بإتلاف عقول غالبية الاطفال والشباب حيث انها ابعدتهم عن دينهم وعن عبادتهم وعن واجباتهم تجاه اهليهم ووطنهم وواجباتهم في مجال الدراسة.

ويتجسد الثقافي في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافي مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالإستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والإستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا.

---

(١) ألعاب الفيديو تعالج الأمراض المستعصية، ركن أخبار التكنولوجيا، جريدة السوسنة الأردنية، ٢٠١٠-٠٤-٣٠ : http://assawsana.com/portal/newsshow.aspx?id=22565

تؤكد الدراسات التفاعل الكبير للأطفال مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها، إلى حد أنهم لم يتأخروا في تقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخصال وغيرها، فالأطفال يتأثرون بأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب كما أنهم يتأثرون بشخصيات أفراد عائلاتهم، وهذا التأثر يجعل الطفل يقلد الشخصيات التي تأثر بها وبطبائعها وأخلاقها وصفاتها وبمبادئها.

أن تقليد الأطفال لهذه الألعاب يجعلهم يتقمصون أدوار لشخصيات تختلف في ثقافتها عن ثقافة وتقاليد هذذ الفئة العمرية، مما يعرضهم للاستيلاب الثقافي ومحاكاة الواقع الغربي الذي يختلف في كل معطياته وقيمه عن حضارتنا وتقاليدنا العربية والاسلامية، وهذا ما ينتج عنه التمرد على العادات والتقاليد والقوانين والقيم والعرف، وتقمص شخصيات أغلبها شخصيات غربية غريبة في تصرفاتها عن قيمنا العربية لكونها تتسم برورح الإجرام والعنف والعدوان، فهذا ما يطمح مصصموها لغرسه في أطفال البلدان العربية والإسلامية وطمس هويتنا الثقافية.

ثالثًا: التحصيل العلمي: أن التركيز على الذكاء في الألعاب الإلكترونية يجعل الطفل يعتمد على السهولة في كل شيء، وذلك لأنه يوظف كل طاقاته الكامنة في ممارسة هذه الألعاب، وبذلك يعتمد في تنظيم أموره على عدم التفكير وبذل الجهد في الوصول للحلول وصناعة النجاح، مما يولد لديه الكسل والركود الفكري، إضافة الى استهلاك طاقاته الذهنية والفكرية في اللعب الإلكتروني بدلا من الدراسة مما ينجر عنه التأخر الدراسي وانخفاض مستوى التحصيل العلمي.

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية والانترنت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي (Virtual Learning Enviromant) فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والانترنت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ

التعليمية وتهييء تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. إن بيئات التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة (Flexibility) ،والإنتشار (Distrubution) والتكيفية.(١)

ويعتقد الباحث "جروس "Gros أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والإندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية.

لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية (Digital Games) لقد اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الهام الأهمية التي يستحقها، كما أن تصميم الوسائط التعليمية المتعددة يتضمن الميزات التي تهييء لتفاعل المتعلمين مع التكنولوجيا.

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعله.(٢)

وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أمياً يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

تراجع في النشاط الحركي وأداء الواجبات: نتيجة لرغبته في اللعب الدائم يقوم الطفل بتأجيل كل واجباته المدرسية والمنزلية إلى وقت متأخر، ويسبب السهر المتأخر للطفل تراخ في مشاركته أثناء المدرسة في اليوم التالي، أو النوم أثناء الدرس، ويمكن أن يتسبب له هذا التأجيل بتراجع دراسته ومكانته الأسرية وإعطائه صورة نمطية للطفل الكسول.

---

(١) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص ٧٣.

(٢) مها حسني الشحروري، نفس المرجع، ص ٧٤

رابعاً: التربية المستدامة: التربية المستدامة هي تربية تمتد طوال الحياة في أوقات وأماكن متعددة خارج حدود المدرسة النظامية، وتوعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية وكيفية البحث عن مصادر المعلومات وتعلم كيفية التعلم للإفادة من فرص التعلم مدى الحياة. ان الشباب يتقدم نحو الاستقلال عن الوالدين وتحقيق النضج الجسمى، وهم يهتمون بنوع الأشخاص الذين يصيرون إلية. أن الهدف فى هذة المرحلة هو تنمية هوية الذات، أى أن الفرد يثق فى أستمرارية شخصيتة واستقرارها وتماثلها، والخطر الذى يتعرض لة الشاب فى هذة المرحلة هو تأثيرالألعاب الإلكترونية النفسي والسلوكية عند الطفل والتأثير الأخلاقي والتربوي وكذلك التأثيرالعقائدي الديني عند الطفل.

١- التأثير النفسي والسلوكي للطفل: يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.(١)

---

(١) طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، **١٤٢٥**هـ،مرجع سبق ذكره.

فممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود إلى زيادة في عدوانية الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة "بيرسوناليتي أند سوشيال سايكولوجي" "الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية" الأمريكية، ويثير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون إن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة، وقد اختبرت الدراسة **٢٠٠**طالب من الكليات بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية، وقام الباحث "كريج أندرسن" من جامعة "ميسوري" و"كارين دبل" من كلية "لينوير راين" في "كارولينا" الشمالية، بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم بـ "انفجار صوتي مدوي" ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا "دفقات صوتية" أطول زمنيا، وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام **١٩٩٩** في مدرسة لتلتون في "كولورادون"، حيث ذبح **٢٣**طالبا وجرح **٢٣**طالبا آخر من قبل طالبين انتحرا فيما بعد،وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل.(١)

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فإن الدراسات تؤكد أيضا أن الأطفال الذي يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية. كما أكدت عدد من الدراسات أن هناك ارتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، بل أكدت دراسات حديثة أن الأطفال يمكن أن يتصرفوا بشكل عدواني بعد اللعب بلعبة تتسم بالعنف، و بينما يذكر أحد طلاب الدراسات العليا في لبنان والذي ولد في أوائل الثمانينات أي خلال فترة الحرب اللبنانية، بأن أفلام العنف وألعابها لا تؤثر علينا فنحن دائما نقارنها بالواقع الذي علمنا أن العنف يأتي من الأعداء ونحن ننبذه، ولكن هذه الأفلام أو الألعاب الإلكترونية لاشك بأنها توحي لنا بأفكار جديدة للعنف أكثر ذكاء وإبداعا.(٢)

---

(١) نشأت صبوح، رمزية نعمان، سناء شطح، الألعاب الإلكترونية و العدوانية، مجلة الثقافة النفسية، العدد **٤٤**،المجلد **١١**،دار النهضة العربية، بيروت،لبنان، سبتمبر، **٢٠٠٠**،ص **١٦ – ١٧**.

(٢) نجلاء نصيرة بشور، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد **٣١**،تشرين الثاني، **٢٠٠٤**،الأردن، ص **٥١**.

من الناحية النفسية وهي الأهم، يتعلم الطفل في الكثير من الألعاب القسوة والعنف، ويجنح إلى السادية وحب القتل والتصلب، كما تزرع فيه حب الذات والأنانية والاستئثار، دون مراعاة حقوق الآخرين وهو ما يظهر في النزاع على أدوار اللعب بين الأخوة والأصدقاء، بعكس الألعاب التقليدية القديمة التي صممت لمشاركة الآخرين في الألعاب.

الانطواء والكآبة والوحدة من أهم أعراض المدمنين على الألعاب الإلكترونية، إذ يتسبب الجلوس لفترات طويلة على الألعاب بعيدا عن الأهل والواقع إلى الشعور بالعزلة والوحدة، يمكن أن تصل بهم إلى حالات متطورة من الكآبة الخطرة.

"للألعاب الإلكترونية تأثيرات سلبية على الطفل جسدياً ونفسياً، فهي تسبب إجهاداً للعين، مما يؤدي لحدوث أمراض في العين مع مرور الزمن، كما تسبب شداً عصبياً للطفل وردَّات فعل غير طبيعية، وفرط حركة عند الطفل، وتدفعه في بعض الأحيان لارتكاب الجرائم أو التخطيط لها، وتحرض على العنف، وتنمي النزعة العدوانية لديه، وتزرع فيه حب الذات والأنانية، وقد تسبب قلقاً للطفل وقلة نوم ورؤية كوابيس مزعجة خلال الليل، ومن الممكن أن تؤدي لإصابة الطفل المدمن عليها بمرض التوحد".[١]

٢- التأثير الأخلاقي والتربوي للطفل: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قَالَ رسولُ اللَّه ﷺ: "إِن الْمُؤْمنَ لَيسَ بِاللَّعانِ ولَا الطَّعان ولَا الْفَاحش ولَا الْبذيء".

ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

---

(١) فاطمة عتيق(عاملة في مجال الدعم النفسي في منظمة شفق الإنسانية): لموقع زيتون، ديسمبر ٢٣، ٢٠١٧.
/https://www.zaitonmag.com

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.[1]

٣- التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الإعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب.

كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض

(١) إسماعيل حسين أبو زعنزنة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد **٦١**،سبتمبر **٢٠٠٢**م، رجب **١٤٢٣**هـ، ص **٢٩**.

الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية.[١]

من جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلا، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله وارتباطه بهذه الألعاب لساعات طويلة، فالأم تنادي "يا ولدي صلي" والأب يقول "قوم معي للصلاة" وكل هذا بدون جدوى، فالطفل يتهاون في ذلك ويذهب للصلاة بتماطل وبتكاسل وربما قد لا يصلي أصلا. وأحيانًا مثل هذه الألعاب تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب الباهظة الثمن بحجة أنها أصلية، وطبعاً ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

خامساً: التحدي الاجتماعي: اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارسة هذه الألعاب ؛ نتيجة اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وحدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الإجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.[٢]

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والإجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها،

(١) شفيق ليكوفان، مرجع سابق، ص ٩٨.

(٢) فضل سلامة، مرجع سابق، ص ١٦١.

وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم.

أن الألعاب الإلكترونية تربط الطفل بالعالم الافتراضي الخيالي وذلك بموجب الخصائص والتقنيات المتوفرة فيها، فتجعله ينشأ على معطيات مأخوذة من الألعاب الإلكترونية بدلا من معطيات مأخوذة من الحياة الاجتماعية واقعية، مما يتولد لديه ما يسمى بالعزلة الاجتماعية لكثرة تعلقه بالعالم افتراضي وقلة تفاعله مع العالم الواقعي والخارجي، وبهذا فإنه لا يستطيع تحديد حدوده على الواقع أي لا يفرق بين ما هو له وما هو لغيره، وهذا بسبب افتراضية الألعاب الإلكترونية التي تسمح بكل شيء فيها سواء كان ايجابي أو سلبي، وتكون نتيجة هذه الممارسة تحول الطفل إلى طفل أناني في سلوكه وطبعه، يميل كل الميل للعزلة الإجتماعية وعدم التواصل مع أفراد العالم الحقيقي، وبذلك يزيد خجله وانطوائه ويفقد علاقاته الاجتماعية.

الأضرار الاجتماعية هي ما تخلفه الألعاب الإلكترونية من عجز الطفل المدمن على الألعاب من إنشاء علاقات اجتماعية سليمة مع أقرانه وأهله، كما يجد نفسه غير قادراً على التفاعل الاجتماعي في محيطه، وذلك نتيجة لاستغراقه في اللعب، الذي يدفعه إلى التوتر والعنف أحيانا وبالتالي ما يسببه هذا التراجع الاجتماعي من خجل يصيب الطفل أمام الناس.

ويشكو معظم الأهالي من امتناع أطفالهم المدمنين على الألعاب من الرد على طلباتهم، وعنادهم في الانزواء واللعب، وتراجع مستويات ذكائهم الاجتماعي في التعامل مع الغير.

هذا الانفصال عن الواقع يتسبب للطفل باكتسابه ثقافة مغايرة لمجتمعه، ويرتبط بقيم مختلفة عنه، ما يوقعهم في الكثير من المشاكل والتوبيخ، كما تقتل فيهم الإيثار والتفكير بالآخرين والاكتراث بمشاعرهم وتقدير حاجاتهم.

"ومن أبرز التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية العزلة الاجتماعية، فهي تقتل الذكاء الاجتماعي عند الطفل، كما تقتل الذكاء اللغوي لديه، وتتسبّب بنزيف في الدماغ لشدة التركيز، وتراجع في النطق، بالإضافة لاستهلاك خلايا من الدماغ قبل أوانها، مما يؤدي لفقدان

الطفل بعض المهارات عندما يكبر، فضلاً عما من الممكن أن تسببه للطفل من ضعف في تحصيله العلمي، نتيجة الانشغال الدائم بالتفكير بها".[١]

سادسًا: التحدي المادي الاقتصادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، و بهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

سابعًا: التحدي التكنولوجي: مع ظهور شبكة المعلومات الدولية (Internet) ومع التقدم الهائل في تكنولوجيا الاتصال، أصبحت الألعاب الإلكترونية تواجه عددًا من التحديات وظهور أنماط جديدة من العنف وظاهرة إدمان استخدام الانترنت.

لقد أحدثت ثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات ونظمها تغييرات واسعة ومهمة جدًا، وبدأت القيم النسبية للمعرفة تبرز في مجتمع عالمي يتوجه نحو الاقتصاد المعرفي، وقد استشعر المجتمع الغربي الخطر من ألعاب الكمبيوتر وآثارها السلبية فاجتمعت رابطة شركات البرمجيات الرقمية لوضع تصنيف للألعاب والموضوعات التي تتناولها، يتضمن توصية بالعمر المناسب لكل لعبة مقدمة إلى الطفل وكذلك شرح محتواها.[٢] كما أنشأ جهاز التنظيم الذاتي عام **١٩٩٣** مستويات متدرجة لممارسة هذا الألعاب، ووضع تصنيف عالمي ليكون مرشدا للأهالي عند شرائها وكذلك للمدربين والمعلمين وهو كالتالي:

أ- الطفولة المبكرة يرمز لها برمز (Ec) وهي تبدأ من الثالثة ويكون مع الطفل مرافق أكبر سنا وتحتوي هذه الألعاب على مواد بسيطة دون كلمات لتناسب هذه المرحلة.

---

(١) فاطمة عتيق(عاملة في مجال الدعم النفسي في منظمة شفق الإنسانية): موقع زيتون، ديسمبر **٢٣، ٢٠١٧**.
https://www.zaitonmag.com/

(٢) فاطمة المعدول، مرجع سابق، ص ١٣.

ب- الألعاب للسن الأكبر من ٦ سنوات ويرمز لها بحرف (E) وتحتوي على رسوم متحركة بسيطة، ويستخدم الخيال أو العنف بحرص شديد وبشكل بسيط وتكون الكلمات سهلة وغير موحية أي مباشرة، ويجب الطفل مرافق في هذه المرحلة السنية.
ج- الألعاب للسن من ١٠ سنوات فما فوق، ويحتوي على مزيد من الرسوم المتحركة، مع استخدام الخيال ولغة مناسبة وعنف بسيط.
د- ألعاب مرحلة المراهقة المبكرة و يرمز لها بحرف (T) وتبدأ هذه المرحلة من ١٣سنة لأكثر وتستخدم لغة ناضجة وخشنة، مصحوبة بمواقف العنف البسيطة مع مراعاة الحد الأدنى من مشاهد القتل والدماء وألعاب القمار والميسر.
هـ- مرحلة المراهقة الأكبر سنا أي الناضجة ويرمز لها بحرف (M) وتبدأ من ١٨سنة، وفي السن تحتوي الألعاب على لغة فاضحة وعنف وجنس ودماء.
و- مرحلة البالغين ويرمز لها برمز (A.o) وهي ١٨عاما فأكثر، وتتضمن مشاهد طويلة من الجنس والعنف والمناظر الفاضحة.

وقد قدم العلماء والباحثون النصائح التالية للآباء والأمهات حتى يقللوا من الآثار السلبية لهذه الألعاب:

١. يجب أن يكون الوقت محددا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
٢. يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.
٣. يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر.
٤. عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل.
٥. ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.
٦. رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التليفزيون أو السينما أو الانترنت.
٧. أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضا،وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.[١]

دور الأسرة في التعامل مع ألعاب الأطفال الإلكترونية:

تواجه الأسرة العربية في عالمنا المعاصر- عصر العولمة والمعلوماتية وثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات- وضعية معقدة من التحولات الكبرى، فهي تواجه فيضاً متدفقاً من

---

(١) فاطمة المعدول، مرجع سابق، ص ١٤.

التحديات المصيرية التي تشكل لها صعوبات وتحديات في مهام التنشئة، وما يتعلق بأدوارها الإرشادية والتوعوية الفاعلة في التعامل مع التكنولوجيا المعاصرة.

وقد وضع (بركات، وتوفيق،٢٠٠٩) [١]مجموعة من الأسس التي يمكن أن تسترشد بها الأسرة المعاصرة للقيام بدورها في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية على أطفالهم، وأهمها:

▪ مساعدة الأطفال على التفريق بين الواقع والخيال، وا دراك ذلك الفرق وتعليمهم بأن عالم الألعاب والأفلام العنيفة لا يمثل عالم الواقع.

▪ مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والإنترنت،(الألعاب الإلكترونية)، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم معها إلى الترفيه المفيد الهادف.

▪ متابعة الآباء لاستخدام أبنائهم للانترنت، ووضع الكومبيوتر الذي يتيح هذه الخدمة في أماكن مفتوحة للأسرة وليس خلف أبواب مغلقة.

▪ تحديد مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال للإنترنت، أو الألعاب الالكترونية والتي ينبغي ألا تزيد على الساعة يومياً قدر الإمكان، واتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركة بعيداً عن الجلوس أمام جهاز الكومبيوتر.

▪ استخدام الأسرة البرامج المخصصة للحماية من التعرض للمواد والمواقع غير المناسبة، أو أوامر التحكم في ذلك المتوافرة ببرامج تصفح الانترنت (جهاز اللعب).

▪ مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه، أو يلعبونه وامدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بإيجابية فيما يشاهدونه، أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله.

لقد أجرت الرميان (٢٠٠٧) دراسة بعنوان[٢]: "العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلايستيشن "Grand Theft Auto" معروفة اختصاراً (GTA) دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض." تكونت عينة الدراسة من طلاب الصفوف: الرابع، والخامس، والسادس الابتدائي. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي.

(١) بركات، وجدي، وعبدالمنعم توفيق،٢٠٠٩، الأطفال والعوالم الافتراضية – آمال وأخطار. مؤتمر الطفولة في عالم متغير ،١٨-١٩/٥/٢٠٠٩،الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.

(٢): الرميان، هند،٢٠٠٧، العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن " Grand Theft Auto" دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. مشروع تخرج لدرجة الماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض

لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند الطلاب، والوصفي(السببي المقارن)، لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني. وذلك عن طريق قياس

مستوى العدوان عند الأطفال الذين لا يمارسون اللعبة (المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة (المجموعة التجريبية)، بالإضافة إلى مقياس مكون من (٣٠) (عبارة بينت نتائج الدراسة أن ما نسبته ٪٥٠ من أطفال العينة يمارسون اللعبة بدرجة كبيرة، وأن نسبة ٪٢٤نادراً ما يمارسونها. كما توصلت أيضا إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة (GTA) وبين السلوك العدواني حيث بلغت معاملات ارتباط أبعاد السلوك العدواني، كالعدوان على الآخرين)،(٠.٤٣) والعدوان على الذات (٠.٤٠)، والعدوان على الممتلكات العامة (٠.٣٣)،وجميعها دالة عند مستوى (٠.٠١)،وكذلك بلغت العلاقة بين السلوك العدواني (الدرجة الكلية) ودرجة ممارسة تلك اللعبة.

كذلك أجرى كنتر، وأولسو، وويرنر دراسة[1] عن وجهات نظر الوالدين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية. تكونت عينة الدراسة من (٢١) طفلا ذكراً و (٢١) من أهاليهم ومرافقيهم. قام الباحثون باستقصاء اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الألعاب، والكشف ّ عما إذا كانت هذه الاتجاهات والآراء متوافقة أو مخالفة، مع السياسات الحكومية والجهود العامة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال. أظهرت الدراسة أن آراء بعض الأهالي أكدت قلقها لما تحتويه من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة أيضاً تفاوت أراء الأهالي حول السياسات الحكومية الضعيفة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

كما أجرى اليعقوب، وادبيس (٢٠٠٩) دراسة[2] حول دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية، وقياس درجة العنف باختلاف متغيرات الدراسة: جنس الطفل، المنطقة التعليمية للطالب، ومستوى الوالدين التعليمي، والمدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب بهذه الألعاب. تكونت عينة

---

(1) Kutner, Olso and Warner, 2008

(٢) اليعقوب، علي، ومنى ادبيس،٢٠٠٩، دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، (١٦)،(٥٨) الكويت.

الدراسة من (٤٣٧) ولي أمر، و(٤٣٧) طفلاً، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، أما أدوات الدراسة فتكونت من الاستبانة والأسئلة المفتوحة. توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، وأن لها دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم، كذلك بينت الدراسة وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الألعاب (أربع ساعات يومياً) وسلوك العنف، وتحدثت الدراسة عن جملة من الآثار السلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية، فضلاً عن العدوان، العزلة، وعدم التكيف مع الآخرين، بالإضافة إلى آثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية.

وأجرى عبدالرحمن (٢٠١١) دراسة حول الانعكاسات التربوية لاستخدام الوسائط الإلكترونية على ثقافة الطفل المصري. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وتم تطبيق الأداة على (٣٥٣) طفلاً من الصفوف (الرابع، الخامس، السادس الابتدائي).

توصلت الدراسة إلى أن الوسائط الالكترونية تلعب ً دورا كبيراً في تشكيل ثقافة الطفل، وأنها فتحت مجالا واسعا للطفل لتنمية ثقافته الدينية، إلا أنه في مقابل ذلك قد يتسبب سوء استخدام الأطفال للوسائط الثقافية في بعض الانحرافات السلوكية والأخلاقية. أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فإن الوسائط الإلكترونية وفرت للطفل فرصة غير مسبوقة للتواصل والتعارف مع أصدقاء من مختلف الثقافات، كما أنها فتحت مجالاً جديداً للحوار الأسري بين الطفل والوالدين، لو أحسن الوالدان استغلالها بمشاركة الطفل في اللعب والتصفح. كما ظهر أيضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الالكترونية، وكذلك إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى حد الإدمان.

وقام الهدلق (٢٠١٢)[١] بدراسة حول "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض." طبقت الدراسة على (٣٥٩) طالبا، اعتمدت الدراسة على استبانة مكونة من (٧١) فقرة. توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها: أن هناك

(١) الهدلق، عبداالله عبدالعزيز، ٢٠١٢، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، (٢)، جامعة عين شمس، مصر.

عدداً من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، منها:

أنها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية والعقلية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات.

أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فمنها: أضرار دينية، وسلوكية وأمنية، وصحية، واجتماعية، وأكاديمية، وأضرار عامة. كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها:

- تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب.
- ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم.
- عدم السماح بدخول مواد، أو أشرطة قد تضر بعقيدة أطفالنا وثقافتهم وأخلاقهم.
- تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.
- الزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.
- ضرورة تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة، والمدرسة، والمسجد، ووسائل الإعلام في الحث على الأساليب القويمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، تلك الأساليب التي تُرسخ القيم الأصيلة في عروق الأطفال منذ نعومة أظفارهم.

نصائح وأساليب لتخفيف أضرار الألعاب الإلكترونية

يقسم الاختصاصيون الألعاب الإلكترونية إلى ثلاثة أقسام وهي:

ألعاب الذكاء والمهارة: وهي الألعاب التي تتطلب الكثير من التفكير وإعمال العقل واختيار الطرق الصحيحة للفوز والتخطيط، ولعبة الشطرنج هي من أفضل أمثلتها،

والألعاب التعليمية التي تهدف لمنح الأطفال المعلومات بطريقة ممتعة ممزوجة مع الألعاب والتسلية، ولا سيما تلك التي تعلم التهجئة والحروف والمعلومات التاريخية والجغرافية واكتساب اللغات، هذان القسمان من أفضل الألعاب التي ينصح بها للأطفال، وفيهما تجتمع فوائد الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، فيما يبقى الجدل حول القسم الثالث للألعاب وهي ألعاب التسلية والإثارة، ذات القدرة الكبيرة على قتل الوقت وتتمتع هذه الألعاب بالجاذبية الشديدة، وقد تحتوي على مشاركة لاعبين آخرين، وفيها كم كبير من القسوة والعنف، وفيها تختزل أغلب مخاطر الألعاب على الأطفال، ومن أشد الألعاب خطورة على الأطفال لعبة "الحوت الأزرق"، والتي تسببت مؤخراً بانتحار عدد لا بأس به من الأطفال، تليها لعبة "البوكيمون"، والتي كانت السبب بالكثير من الحوادث نتيجةً انسياق اللاعب خلف البوكيمون دون أي انتباه لما حوله.

ونصحت العاملة في مجال الدعم النفسي للأطفال[1] بتشجيع أطفالهم على ممارسة الرياضة، واللعب مع الأقران في المساحات المفتوحة، بناء علاقات صداقة صحيحة، وغرس حب القراءة والرسم وكتابة القصص، وتحديد وقت معين لممارسه هذه الألعاب، مع الحرص على ألا يكون لفترات طويلة، وأن يمارس أطفالهم هذه الألعاب مع أصدقائهم كي لا ينعزلوا عنهم، بالإضافة لمراقبة الألعاب والمقاطع التي يختارها أطفالهم، وذلك لتخفيف الأضرار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية على أطفالهم.

كما ينصح الكثير من المختصين بتوفير الكتب والمجلات الورقية المناسبة للأطفال، لإيجاد البديل أمامهم، وتعويدهم على سرد القصص المسلية لهم قبيل النوم قدر الامكان، وعدم السماح لهم بمرافقة الهواتف إلى غرف نومهم أو وضع التلفزيون فيها، كما ينصح باختيار الألعاب المفيدة بمشاركة الأهل، وعدم ترك الخيار للأطفال، ويمكن اختيار الألعاب بحسب ميول الطفل وهواياته، ومشاركة الأهل لهم في نشاطات جماعية كالرسم والتلوين، وكل ما يتضمن المشاركة المرح.

أن من الضروري والمهم حركة الطفل الجسدية ولا سيما في المساحات الواسعة مع أقرانهم لضرورة اكتمال بنيتهم الجسدية واكتساب المهارات اللازمة لهم.

---

(١) فاطمة عتيق،لموقع زيتون، مصدر سابق،٢٠١٧.

ليس كل ما هو متوفر من ألعاب إلكترونية جيدا، وواجبنا نحن كل منا في موقع عمله وفي واقعه ومحيطه أن يسعى لأن يقدم لأطفالنا الثقافة الضرورية لتنمية مقدراته فوسائل الإعلام سلاح ذو حدين قد تقوم بدور فعال في توجيه الأطفال وتنشئتهم أو تكون عكس ذلك من خلال المضامين والمواضيع التي تعالجها.

ويتمثل ذلك من خلال تربية واعية للطفل ومراقبته جيداً، وعدم السماح له باختيار الألعاب العنيفة والمؤذية صحيا ودينيا. فقد عرضت رئيسة المؤسسة العالمية شيلر "إلغا زيب لاروش" بحثاً طويلاً عن مخاطر تعرّض الأطفال للموت وآثار ألعاب الفيديو فتقول: "البعض يسعون إلى تدمير كل ما هو إنساني، ولهذا فهم يستعملون تقنية من أجل خلق تغييرات في السلوك وغسل الدماغ لأنه لا يمكن أن نقول غير ذلك، فإذا استمر الناس في مشاهدة هذه المشاهد تموت أرواحهم".

وتعبّر هذه الباحثة عن صدمتها للجواب الذي سمعته من أحد الأطفال والذي اعتبرته حالة تحمل في طياتها حالات الآخرين: "جميل ان نقتل كي نصبح أقوياء في مواجهة أعدائنا، يجب إبادة الفقراء لأنهم قد يتحولون إلى سارقين يمكن أن يقتلونا".

ولتقليل الأضرار الصحية للألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال، ينصح العلماء بألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل ١٥ دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكومبيوتر عن ٧٠ سم، على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات العلمية، كأن يكون ارتفاع حامل الكومبيوتر متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالحجرة، وأن يتم إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد لألعاب الكومبيوتر الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

مما سبق لا بدّ من العمل الجاد للقضاء على آفة الإدمان للألعاب الإلكترونية باتباع الخطوات الآتية تدريجياً وهي:

١- يجب التقليل من ساعات اللعب تدريجيا حتى الوصول الى حد الساعة في الأسبوع وبذلك نستطيع ان نخلصه من تأثيرها الإدماني تدريجيا.

٢- لا بد من تعويض وقت الفراغ الذى سوف يشعر به المدمن بأنشطة حياتية مفيدة كالرياضة أو العلاقات الاسرية الودية وهنا لابد ان يقترب الاهل كثيرا من المدمن في تلك المرحلة.

٣- لا يجب التعنيف او الشدة مع المدمن حتى لا يلجأ لأنواع اخرى من الادمان اشد خطرا.

وأخيرا:أن الوقاية دائما خير من العلاج..... راقب طفلك ..... واقترب منه ...... وكن صديقا محببا أليه ... حتى تنجح دائما في حمايته من كل أنواع الادم

عطفا على ما سبق بيانه أعلاه، أنه ينبغي على الوالدين مشاركة أولادهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية وأن يصادقوا أبناءهم ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم. فمشاركة الوالدين أبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية يعد فرصة جيدة لزيادة أواصر العلاقات الاجتماعية بين أفراد العائلة، كما يعد فرصة جيدة لمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية.

إن علاج أي مشكلة يتمثل باستئصال أسبابها، وتجفيف منابعها؛ لذلك يمكن تخطي ما وصلت إليه الأسرة اليوم من تحول عن وظيفتها الرئيسة والحقيقية في تربية الأبناء من خلال الخطوات الآتية:

أولاً: تعميق الوعي الإيماني في نفوس الآباء، واستحضار أهمية الأسرة وقيمتها. وذلك من خلال معرفة الغاية من الزواج، والتبصر بأهمية الأسرة، وما يناط بها من وظيفة تربوية، تبذل كل الجهود الممكنة للقيام بها.

إذ لا بد من توفر التربية الأسرية الكافية للأفراد قبل البدء بتكوين أسر يقودونها، وتأهيلهم ليكونوا قادرين على قيادة أسرهم في المستقبل، وتوعيتهم بالتحديات التي تواجههم عند حمل هذه المهام؛ حتى لا ينصدموا بعبء المسؤولية عند تكوين أسرهم، وتولي مهمة تربية أبنائهم.

ثانياً: تدعيم مسؤولية المرأة في الأسرة. أوكل الإسلام إلى المرأة المسلمة مسؤولية عظيمة، لا بد من حملها ورعايتها، فالمرأة مسؤولة في بيت زوجها، وراعية لمصالح هذا البيت وشؤونه، وهي مسؤولة عن تربية الأبناء ورعايتهم في جميع مجالات شخصياتهم، عن ابن عمر –رضي الله عنهما- قال: سمعت رسول الله – صلى الله عليه وسلم- يقول: "كلكم راع ومسؤول عن رعيته، الإمام راع ومسؤول عن رعيته، والرجل راع في أهله ومسؤول عن رعيته، والمرأة راعية في بيت زوجها ومسؤولة عن رعيتها، والخادم راع في بيت سيده ومسؤول عن رعيته." [١]

---

(١): صحيح البخاري. ٨٩٣:٦/٢.

فالحديث يحمل المرأة مسؤولية رعاية هذا البيت، والقيام بإصلاح شؤونه، والنهوض بمهامه،والتي من أهمها تربية الأبناء ورعايتهم. وتبدأ مسؤولية المرأة في تربية الأبناء بالحضانة.

فالمرأة المسؤولة في بيتها هي التي تحسن تربية الأبناء، وتعطيهم مزيداً من الود والحنان، فتحقق لهم الأمن النفسي الذي تظمأ له نفوسهم، فعن أبي هريرة رضي الله عنه أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: "خير نساء ركبن الإبل صالح نساء قريش، أحناه على ولد في صغره، وأرعاه في زوج في ذات يده." [١]

ثالثاً: قيام علاقة الوالدين بالأبناء على مجموعة من الأسس والقواعد العامة **إن قيام الأسرة بوظيفتها التربوية لا بد أن يكون محكوماً بمجموعة من الأسس التي تحكم علاقات الوالدين بالأبناء ومن تلك الأسس:**

١- فهم مراحل النمو عند الناشئة، والتدرج في رعايتها.

ومما يساعد على التفاهم المتبادل بين أعضاء الأسرة فهم الوالدين لمراحل النمو الانفعالي والعقلي والاجتماعي عند أبنائهم وبناتهم، فكما أن الطفل يتدرج نموه الجسدي ويمر بمراحل، كذلك يتدرج الطفل في نموه الانفعالي والعقلي والاجتماعي. وعلينا ألا نتوقع منه أشكال السلوك المناسبة لكل مرحلة من المراحل قبل بلوغها، ومن الخطورة أن نتجاهل هذا النمو الأخير، وإلا طورنا توقعات غير واقعية، وانتهينا إلى الصدمات المتكررة مع أولادنا.[٢]

فالمسلم مأمور برعاية ولده، والحفاظ عليه، وتعليمه الخلق الحسن، والفعل الحسن، والأخذ بيده إلى كل ما ينفعه في الدنيا والآخرة.[٣]

٢- مراعاة أساس التدرج في تشكيل سلوكات أفرادها، وتخليصهم من السلوك غير المرغوب فيه، وذلك من خلال مراعاة الأسرة لسمة التكامل بين القدرات العقلية والجسمية، في ضوء نمو أفرادها عبر المراحل العمرية المختلفة.

٣- أن تعمل الأسرة على إشاعة روح الفكر الأولوي بين أفرادها، وذلك بطرح القضايا والموضوعات التي تتطلب تفكيراً أولوياً، يتدربون على حسن التعامل معه.

---

(١) صحيح مسلم. ١٨٢:٦٦٢٣/٧.

(٢) الكيلاني٢٠٠٥:٨٧.

(٣) لجنة البحوث والدراسات، ٢٠٠٥، ص ٥٨.

٤- تحقيق الذات لدى أفرادها من خلال احترام إنسانيتهم، وتحميلهم مهام تنسجم وقدراتهم، وتربيتهم على الثقة بالإسلام عقيدة وشريعة.

٥- أن تعمل الأسرة على احترام إرادة كل فرد من أفرادها، وعدم حملهم على الأفعال بالإكراه والإجبار.

٦- قيام العلاقات بين أفرادها على أساس التراحم والإحسان وإرواء حاجاتهم إلى المحبة؛ وذلك لأن الرحمة بالأولاد من أهم ما فطر عليها الإنسان؛ وعليه فتتحمل الأسرة- وقوامها الوالدان- مسؤولية الرحمة بالأولاد ومحبتهم والعطف عليهم؛ لأن هذا من أسس تنشئتهم، ومن مقومات نموهم النفسي والاجتماعي؛ ليكون نمواً سوياً قوياً. حيث أنه إن لم تتحقق المحبة بين الأبناء بالشكل الكافي المتزن، نشأ الطفل منحرفاً في مجتمعه، لا يمكنه التآلف مع الآخرين، ولا يستطيع التعاون أو تقديم الخدمات والتضحيات.(١)

٧- إتاحة قدر كاف من حرية الرأي، والتعبير عنه في ضوء أساس التشاور داخل الأسرة المسلمة.

خلصت الدراسة إلى النتائج الآتية:

١. الوظيفة التربوية للأسرة المسلمة: مجموعة من المهام الحيوية والاجتماعية التي تؤديها الأسرة المسلمة وعلى رأسها الوالدان في إعداد شخصيات أبنائها في جميع المجالات، ورعاية جميع شؤون حياتهم.

٢. تتحدد الوظيفة التربوية للأسرة في الإسلام في مسؤولية الأسرة المسلمة عن رعاية أبنائها في جميع جوانب شخصياتهم؛ ليكونوا أفراداً أسوياء فاعلين في مجتمعاتهم، فيقع على عاتقها رعاية الأبناء، من خلال:

---

(١) النحلاوي؛ عبد الرحمن،١٩٨٣،أصول التربية الإسلامية، وأساليبها في البيت والمدرسة والمجتمع، ط٢،دار الفكر، دمشق- سوريا،ص ١٣٧.

أ. الإعداد الروحي: بحيث تتعهد الأسرة نوازع الفطرة التوحيدية التي خلق عليها الأبناء، فتقوم بمسؤولياتها في رعاية الأبناء عقدياً، وترسيخ معاني العقيدة الإسلامية في نفوسهم. ورعايتهم تعبدياً بغرس القيم التعبدية، وتعليمهم العبادات بأنواعها المختلفة. ورعايتهم خلقياً بتربيتهم على الخلق الحسن. ورعايتهم دعوياً بتنمية دافع الانتماء للأمة المسلمة، والعمل على حمل همها، وتقديم الخير لأهلها.
ب. الإعداد الجسمي: بحيث تقوم الأسرة بمساعدة أبنائها على النمو الجسمي من الناحية التكوينية والوظيفية، قبل الولادة وبعدها، وتحقيق الصحة البدنية، واللياقة الجسمية.
ج. الإعداد العقلي: بحيث تقوم الأسرة المسلمة بمسؤولية حفظ عقول أبنائها، بالتنمية، ومنع خمولها، واستثارة القدرات العقلية الكامنة، والعمل على تطويرها.
د. الإعداد النفسي: بحيث تقوم الأسرة باشباع المطالب العاطفية من سكن ومودة ورحمة، وتربية الأبناء على الثبات الانفعالي.
هـ. الإعداد الاجتماعي: بحيث تغرس الأسرة في الأفراد روح الاستعداد لتحمل المسؤولية وعمارة الأرض، و احترام الأبناء، وإعطائهم فرصاً للتعبير عن خبراتهم داخل البيت وخارجه.

٣- شهدت الأسرة المسلمة في العالم المعاصر تحولاً ملموساً عن وظيفتها التربوية تمثل في مظاهر: المبالغة في تأمين احتياجات المعيشة، وإهمال بعض مجالات إعداد شخصيات الأبناء، وانتقال بعض مجالات الوظيفة إلى مؤسسات أخرى، إضافة إلى التحول في نمط العلاقات بين أفراد الأسرة؛ بحيث استبدلت العلاقات القائمة على أسس المنفعة والمصلحة بالعلاقات القائمة على أسس التواد والتراحم، والبر والطاعة.

٤- يرجع تحول الأسرة المسلمة عن أداء وظيفتها التربوية إلى أسباب من أهمها: عدم مراعاة الأسس السليمة في الزواج ابتداء،-وغياب القدوة الصالحة داخل البيت، واضطراب البيئة النفسية داخل البيت، وسيطرة بعض القيم الدخيلة والأفكار والاعتقادات الباطلة على أذهان الوالدين تجاه الوظيفة التربوية المناطة بهم في الأسرة.

٥- من أبرز الخطوات التي تسهم في عودة الأسرة إلى وظيفتها التربوية التي ارتضاها لها الإسلام: تعميق الوعي الإيماني في نفوس أفرادها، وإشاعة ثقافة التربية الأسرية بينهم،

وتعميق الدور التربوي المسؤول للمرأة، وقيام العلاقات بين الآباء والأبناء على أسس إسلامية ترتقي بالأسرة للقيام بدورها المنشود.

بعض النّصائح للأطفال والشباب:

- الحفاظ على الخصوصيّة لأن كل ما ينشر على الإنترنت يصبح بمتناول الجميع ولا يمكن استرداده، فمن السهل استغلاله للإساءة أو التّشويه من قبل الغرباء.

- عدم إعطاء أي شخص على الإنترنت معلومات شخصيّة عنك أو عن أهلك (كلمة السر، الاسمى الكامل، البريد الالكتروني، عنوان المنزل، صور، رقم التّلفون، عنوان المدرسة، مكان عمل الأهل،يرقم بطاقة الائتمان credit card.)

- تجنّب محادثة الغرباء أو لقائهم فليس ّ بالضرورة أن يكون من تتحدث معه على الإنترنت الشخصيّة الّتي يدعيها، فقد يكون منتحلا شخصيّة أخرى بصورة مزيّفة وعمر مزيف.

- عدم إرسال أيّة صورة أو ملف فيديو إباحي لأحد، والتّفكير جيًّدا في عواقب ذلك، مثلا استغلال هذه المواد للتّهديد أو الابتزاز أو الانتقام أو تشويه السمعة. فقد يقوم صديق أو حبيب سابق باستغلال هذه الصور رغبة بالانتقام.

- عدم أخذ صور عارية أو إرسالها للغير عبر الهاتف أو الإنترنت (webcam، بريد الكتروني، رسائل فورية)... مهما كان نوع الضغط أو الجهة الضاغطة، ورفض ذلك رفضا مطلقا.

- الاحتفاظ بالأدلّة جميعها التي ترد من الغير سواء أكانت عبارة عن رسائل، صور، فيديو، تعليقات،بريد الكتروني... فهذه الأدلة مفيدة لتثبّت الضحيّة الجرم لاحقا من خلال تقديم شكوى لوحدة الجرائم الإلكترونية.

- إبلاغ شخص راشد عن المشاكل الطارئة سواء أكان من الأهل أو من الأقارب أو من المربّين.

- صد المتحرش أو المعتدي أو البلطجي وعدم الرّد على أي من مراسلاتهم أو إساءاتهم، وتجنّب قراءتها.

- الإستفادة من خدمة الإبلاغ عن الإساءة الّتي توفرها معظم الشبكات الاجتماعيّة وخدمات البريد الإلكتروني، والخط الساخن التّابع للدولة وغيرها.

- رفض مقابلة أي شخص غريب تم التعرف إليه عبر شبكة الإنترنت من دون استشارة الأهل أو شخص راشد، وضرورة اصطحاب أحدهم إلى اللقاء المفترض.

- احترام الآخرين وعدم الإساءة إليهم خلال استعمال الشبكة.
- رفض كتابة أي تعليق يسيء إلى أحد أو يجرح مشاعره.
- التّأكد من صحة المعلومات المستعملة فالمعلومات الموجودة على الشبكة ليست كلّها صحيحة.
- عدم نشر أشياء على الإنترنت تخص الآخرين من دون موافقتهم أو علمهم بالأمر (صور، رقم هاتف، عنوان البريد الالكتروني.)...
- حماية الحاسوب الشخصي والمعلومات الشخصيّة.
- إبلاغ الأهالي عن الإساءات كرسالة مزعجة إباحيّة أو رسالة تهديد تُشعر بعدم الارتياح.
- احترام قوانين الملكيّة الفكريّة وقواعد الآداب العامة المتعارف عليها اجتماعيّا، مثل: نسخ موسيقى وألعاب وبرامج... فهذه الأعمال تعتبر سرقة وتعرض مرتكبها للملاحقة القانونية.[١]

إسلامية الألعاب الإلكترونية.. هي الحل

لا أحد ينكر أن للإلعاب الإلكترونية الغربية الكثير من المساويء على الرغم من جمالها وقوتها. حتى وإن لم يقصدنا الغرب نحن بالذات، فهو يصدر لنا أخلاقه وحتى دينه على شكل ألعاب كومبيوترية "ما معنى وجود الشخصيات الأنثوية بصورتها شبه العارية في أغلب ألعاب القتال" وغيرها الكثير.

لقد بات بعض شبابنا يتأثر بصورة ملحوظة بما يصدره الإعلام إلينا من أفكار وفلسفات وسلوكيات وأخلاقيات لا تمت إلى مجتمعنا وثقافتنا بأي صلة. ولا يمكن مواجهة ذلك التحدي الخطير، إلا بنفس الوسائل والأدوات، فلا يمكن مواجهة الإعلام الغربي إلا بإعلام إسلامي ملتزم وقوي ومؤثر.

والآن يأتي السؤال: هل ألعاب الكومبيوتر في عالمنا الإسلامي تستحق مثل هذا الجهد؟.

يجيب على هذا السؤال أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل بقوله: "[٢]فنحن كمسلمين نختلف عن الغرب من ناحية التفكير في الأهداف، فحيث أن صناعة ألعاب الكومبيوتر من

---

(١) الدكتورة ندى عويجان،رئيسة المركز التربوي للبحوث والإنماءفي لبنان،مرجع سابق،٢٠١٢.

(٢) أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل، الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟!، موقع اسلام ويب، https://www.islamweb.net/ar/articles/9٢٠٠٣/٠١/٢٧

أصعب أنواع البرمجة، فيجب ألا يهدر المبرمجين المسلمين أوقاتهم وطاقاتهم في إنتاج ألعاب لا هدف لها سوى إمضاء الوقت. فيجب تصميم ألعاب إسلامية مفيدة ليس أقلها من لعبة تمثل إسترداد المسجد الأقصى بحيث يشارك اللاعب فيها في المعركة أو يقوم بدور صلاح الدين الإيوبي مما سيساعد في إيقاد شعلة الجهاد في نفوس الشباب، هذه الشعلة التي استطاع الغرب أن يخمدها في صدور الكثير منا بوسائله الإعلامية المتعددة، ومن ضمنها ألعاب الكومبيوتر".

وفي النهاية أيها المبرمجون المسلمون إسلامكم يناديكم أن تقوموا بدوركم الإلكتروني لنشر ثقافة الدين، وبناء الوعي السياسي والاقتصادي وتعميق الانتماء للدين والقيم والأخلاق، والوطن، ومحاربة الفساد والانحراف والانحطاط وتنمية الثقة بالنفس، والاعتزاز بالهوية الإسلامية والمحافظة على القيم الروحية والمعنوية فهذه هي رسالتكم لتوظيف التكنولوجيا فيما يخدم ثقافتنا وديننا ومجتمعنا.

ردود أفعال

في هذا السياق أوضحت الدكتورة ريم الجيلي أخصائية طب نفسي بقسم الطب النفسي في مستشفى راشد بدبي أن الوالدين هما المحفز الأساسي لإدمان أطفالهما على الوسائل التكنولوجية الحديثة مثل "الآيباد" والأجهزة والألعاب الإلكترونية، كونهما هما أنفسهما منشغلان طوال الوقت بهذه الأجهزة وبوسائل التواصل الاجتماعي، فضلاً عن أن بعض المدارس تتيح الدراسة وتتطرح بعض الكتب الدراسية عبر "الآيباد".

وأضافت أن هذه الوسائل تعد عملة ذات وجهين النافع والضار، مشيرة إلى أن الوجه الحسن فيها يكمن في إمداد الطفل بالمعلومات الوفيرة كما أنها تفتح مداركه وتوصله بالعالم من حوله وتجعله ملماً بالأحداث وبالجديد، فضلاً عن أنها تنمي مخيلة الطفل، والقدرة على الاستماع وتحليل المعلومات والتعلم ومستوى الوعي والإدراك من خلال التفاعل البصري والصوتي والبرامج التعليمية الموجودة على الشبكة العنكبوتية.

وتابعت الدكتورة الجيلي أن هذه الأجهزة تنمي قدرة الطفل على تحليل المعلومات وتحسين الوعي والإدراك والتفكير بصورة أفضل، وتخلق لديه ثقافة البحث العلمي والإبداعي.

وأضافت أن الطفل الذي يقضي وقتاً طويلاً مع "الآيباد" يصبح دوره غير فاعل في الأسرة، إذ إنه لا يشاركها ولا يتفاعل معها، وبالتالي تضعف علاقته بمفهوم الأسرة، لافتة إلى أن الطفل مثل الصفحة البيضاء يكتسب ما يكتب فيها، لذا يجب مراقبة ما يشاهدونه على هذه الأجهزة ولا يسمح لهم بالدخول على بعض مواقع التواصل الاجتماعي مثل "سناب شات"

على سبيل المثال كونهم لا يتمتعون بالخبرة التي تؤهلهم للتمييز بين الجيد والرديء، مما قد يجعلهم عرضة للابتزاز أو الاستغلال بشتى أنواعه.

وإلى ذلك أوضحت الدكتورة منى القدة أخصائية طب نفسي في قسم الطب النفسي بمستشفى راشد بدبي أن استخدام أجهزة "الآيباد" من قبل الأطفال أو حتى الكبار يؤثر سلباً على الترابط الأسري، كما قد يخلق خللاً في شخصية الأطفال تحديداً في حال دخلوا على مواقع مشبوهة في ظل غياب الرقابة الأبوية، وقد تصيبهم بالاكتئاب أو تولد لديهم العنف.

وأضافت أن هناك جملة من العوامل تؤثر على نفسية الطفل مثل البيئة الاجتماعية والعلاقة الأسرية والوراثية، مشيرة إلى أن تمضية أوقات طويلة أمام "الآيباد" يؤثر سلباً على شخصية الأطفال خاصة إذا كانوا من ذوي الشخصيات الضعيفة.

وأوضحت الدكتورة القدة أن نسبة الأطفال من المراجعين في قسم الصحة النفسية بالمستشفى ازداد في الآونة الأخيرة، وأرجعت ذلك إلى ازدياد وعي الأهل بالأعراض النفسية لدى أبنائهم وأهمية علاجهم، لافتة إلى أن أغلب أسباب إصابة الأطفال بمرض نفسي هو بسبب العنف الأسري أو انفصال الوالدين والتفكك الأسري.

وبدورها بينت الدكتورة أمل بن جرش المستشارة النفسية والأسرية أن أغلب أولياء الأمور يفتقرون إلى المساحات الوقتية المخصصة للأبناء، فضلاً عن عدم إلمامهم بقدرات أطفالهم وتوظيفها من خلال الخدمات المجتمعية المتاحة مثل المراكز والأندية.

وأكدت أن غياب الحوار الأسري الراقي مع الأبناء سبب كبير لانصرافهم إلى الأجهزة الإلكترونية، مشيرة إلى أن معظم الحوارات الأسرية يغلب عليها كلمات تعطي انطباعاً سيئاً لدى الطفل، مشيرة إلى أن الأسر في مجتمعاتنا تنقسم إلى ٣ أقسام وهي الأسرة الديمقراطية التي تترك الطفل يفعل ما يشاء، والمتسلطة التي تجبر الطفل على الانتهاء من واجباته ثم يتفرغ للأشياء الأخرى، ثم الأسرة الجاهلة غير الملمة بمعطيات المجتمع.

وحول تعزيز الذات لدى الطفل بينت الدكتورة أمل بن جرش أن تعزيز الذات يأتي من خلال الحوار المعزز للشخصية بعيداً عن لغة التسلط والتهديد والوعيد، بحيث يتم إعطاء الطفل مساحة للتعبير عن ذاته وتفريغ ما بداخله بحيث يكون الحوار في اتجاهين، يتم من خلاله الاتفاق على العقاب على أن يختاره الطفل بنفسه من خلال اتفاقية سلوكية بين المربي والطفل، وهذا يعلمه ثقافة احترام القوانين عندما يكبر ويكسر لديهم جانب التمرد والعدوانية واحترام حدود الآخرين.

- وبدورها قالت سميرة الحبيشي أخصائية اجتماعية إكلينيكية أولى في قسم الطب النفسي في مستشفى راشد إن الاضطرابات النفسية والأمراض العقلية بين الأطفال في تزايد بسبب ظهور التقنيات الحديثة من أجهزة "الآيباد" والهواتف النقالة التي يمضي فيها الناس وخاصة الأطفال ساعات طويلة بمفردهم دون رقابة ومتابعة الأهل، مشيرة إلى أن الأسرة تلعب دوراً كبيراً في الحد من مضاعفات الأمراض النفسية.

وقالت إن إدمان الأطفال على ألعاب الفيديو قد يسبب اضطرابات في النوم وفشلاً على صعيد الحياة الخاصة أو الدراسة، وكسلاً وخمولاً وعزلة اجتماعية، إضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

وبينت سميرة الحبيشي أن أسباب الأمراض النفسية كثيرة منها مثلاً المعاناة من بعض المشاكل الجسدية كالسمنة الزائدة أو النحافة الزائدة، أو طول القامة الزائد أو قصرها، وابتعاد البعض عن الاختلاط بالناس والانعزال عن الحياة الاجتماعية، والمعاناة من الفراغ، فعندما يشعر البعض بالفراغ فإنهم يلجأون إلى كثرة التفكير بالأمور المحيطة بطريقة سلبية، ومن هنا تبدأ المعاناة، بحيث يصاب الفرد ببعض الأعراض دون أن يشعر بها ثم تبدأ بالتزايد. كما أن الظروف الاجتماعية السيئة مثل التفكك الأسري والفقر، ترهق أعصاب الأفراد، وصعوبة ظروف حياة الشخص منذ الصغر، حيث تعتبر الطفولة من العوامل الأساسية في تشكيل شخصية الطفل وتأهيلها لما سيكبر عليه، وبالتالي، عندما تكون تربيته صعبة وظروفه قاسية فإنه يكون أكثر عرضة للإصابة بالأمراض النفسية.

-ومن جانبه أكد العقيد الدكتور إبراهيم الدبل المنسق العام لبرنامج خليفة لتمكين الطلاب "أقدر" أن الدولة تحرص على حضور الاجتماعات الدولية لدراسة سبل حماية الشباب من مخاطر الجريمة الإلكترونية في إطار الحرص على تعزيز التعاون وتبادل الخبرات والتعريف بأنشطة وبرامج وتجارب شرطة دبي في التصدي للجريمة الإلكترونية وحماية الشباب من مخاطرها، ودراسة السبل الكفيلة بتحصين الشباب في دول الخليج العربي من مخاطرها، مشدداً على ضرورة تفعيل دور الأسرة ووسائل الإعلام والجمعيات الأهلية في التوعية من مخاطر الجريمة الإلكترونية.

ونوه بأن البرنامج أسهم في تطوير كفاءة ومهارات الطلاب والمعنيين للتعامل الآمن مع الإنترنت، موضحاً أنه تم تنفيذ نحو **١٠٠٠** ورشة عمل توعوية استهدفت حوالي **١٥٠** ألف طالب ومعلم وولي أمر، وإطلاق مجلة توعية رقمية تفاعلية باللغتين العربية والانجليزية،

وتطبيق مبادرة المدرسة الآمنة رقمياً في نحو ١٠٠ مدرسة على مستوى الدولة، إضافة إلى تطبيق منهاج ثقافة التواصل الإلكتروني "السايبر س ٣"، وإعداد مكتبة أقدر الصوتية للتوعية الإلكترونية.

- وترى موزة أحمد الوالي اختصاصية نفسية ومشرفة المتخصصات النفسيات والاجتماعيات في مراكز المعاقين الحكومية في وزارة تنمية المجتمع، بأن الرقابة الأبوية على استخدام الأبناء للآيباد والأجهزة الإلكترونية ضرورة حتمية بحيث يتم تحديد عدد الساعات والبرامج التي يسمح لهم بمشاهدتها.

أوضحت سميرة الحبيشي أن التأثيرات السلبية لانشغال الأبناء "بالآيباد" والأجهزة الإلكترونية تتمثل في التأثيرات الصحية على الأعصاب والعين وضعف التحصيل الدراسي وانعكاساته على المستوى التعليمي، والتأتأة وعدم الاكتراث لمشاعر الآخرين، والعدوانية في السلوك تجاه إخوانه وزملائه، فضلاً عن ضعف الارتباط الديني.

وقالت يجب على الأم أن تغلق الإنترنت وتسحب من أطفالها "الآيباد" والألعاب الإلكترونية فور أن يؤذن للصلاة لتعويدهم على احترام الصلاة والقوانين لكي لا ينشأوا على اللامبالاة، مشيرة إلى أن كلمة "لازم" يجب استخدامها فقط لإجبارهم على احترام القيم الدينية، وتفعيل قراءة القصص قبل النوم للأطفال.

وفي السياق تقول درة عطاطرة، تعتبر مسألة مكوث الأطفال أمام الشاشات سواء التلفزيونية أو الذكية لوقت طويل واحدة من أكبر المشكلات التي يشتكي منها الآباء والأمهات، والتي لا يكاد يخلو منها بيت في مجتمعنا المعاصر، ويرجع ذلك إلى عدة أمور أهمها انشغال الوالدين عن أطفالهما، بالإضافة إلى عدم توافر البرامج والمناشط الأخرى التي لا شك أن وجودها سيسهم بدرجة كبيرة في صرف اهتمام الأطفال عن مثل هذه الأمور.

وأضافت أن المشكلة الأكبر ليس في انشغال الوالدين فقط بل إنهما حين يعودان إلى المنزل يكونان منهكين من التعب وبالتالي فهما ينشدان شيئاً من الهدوء في المنزل، فيضطران لإلهاء أطفالهما من خلال مشاهدة التلفاز أو اللهو بالأجهزة الذكية التي أدمن عليها أطفال الجيل الحالي كونها تعتمد على المحاكاة البصرية والألوان الجاذبة لهم، مما يسهم في إغرائهم، ولا سيما في هذه السن، بالمكوث فترة أطول أمام الشاشة.

وأضاف يوسف الحمادي أن العلاج من الإدمان على الأجهزة الذكية المسببة لمرض الاكتئاب لدى الأطفال ليس مستحيلاً، إذ يمكن أن يتحقق من خلال التعاون بين مختلف

المؤسسات الاجتماعية مثل المنزل، والمدرسة، ووسائل الإعلام وغيرها، في ضبط أوقات الأطفال وإيجاد البديل المناسب، مشيراً إلى ضرورة حرص الأسرة على تنظيم الأوقات بصورة إيجابية، وبخاصة في أيام العطلات والإجازات، إضافة إلى أهمية التركيز على نشر الوعي اللازم الذي يبين مخاطر ومضار ومساوئ المكوث الطويل أمام الشاشات صحياً وفكرياً واجتماعياً.

وأشار أيضاً إلى أن الإدمان المرضي على ألعاب الفيديو قد يسبب اضطرابات في النوم وفشلاً على صعيد الحياة الخاصة أو الدراسة، وكسلاً وخمولاً وعزلة اجتماعية لدى الأطفال، إضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الطفل.

وتقول سمية سامي: "لا أسمح لأطفالي بقضاء أكثر من ساعتين في اليوم أمام الشاشة، وأبقي دائماً أجهزة التلفزيون والكمبيوتر خارج غرفتهم، إلا أنه وللأسف الشديد فقد باتت الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية جزءاً لا يتجزأ من حياتنا اليومية، وفي واقعنا الحالي أصبح استخدامها في عمر مبكر جداً، لافتة إلى أنها كلما ذهبت لزيارة جارتها تلاحظ أنها تترك ابنها أمام شاشة التلفاز مع ألعاب الفيديو لساعات طويلة جداً متعللة بأنها لا ترغب في الإزعاج الذي يسببه لها، حتى أصبحت عيناه تعانيان من الاحمرار الشديد".

وتضيف: "طلبت من جارتي أن تلحق ابنها بأحد النوادي أو أن تشجعه على ممارسة السباحة حتى يتخلص من هذه العادة السيئة التي تسببت في انطوائيته، وفقدانه لمهارات التعامل والتواصل الاجتماعي مع من حوله بشكل لائق، بل إنه أصبح يتمتع بسلوك عدواني وعنيف مع إخوته بأثر من مشاهدة الألعاب الإلكترونية العنيفة، والأكثر من ذلك أنه كذلك أصبح يعاني من السمنة بسبب جلوسه طوال اليوم من دون حركة".[١]

طرائق لتربية أفضل لأطفالك أيها الأم

١- أخبريهم بأنك تحبينهم مهما كان عمرهم ضميهم إليك وعانقيهم ان ذلك مفيد جدا عندما تكونى وزوجك غاضبين من بعضكما.

(١) المصدر: دبي - عماد عبد الحميد ومرفت عبد الحميد، إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية.. مفتاح الأمراض النفسية،البيان، مؤسسة دبي للإعلام، ٠٢ أبريل ٢٠١٧:

https://www.albayan.ae/health/features/2017-04-02-1.2903566

٢- لا تقارني اطفالك ببعضهم او باطفال آخرين، فالأطفال مثل الكبار يعتقدون انهم مختلفون عن غيرهم.
٣- تعمدي قول ثلاثة اشياء لطيفة على الاقل لطفلك كل يوم، وخففي من الانتقاد وتعاطفي معه كقولك عن نفسك مثلا: اتذكر عندما كنت لا استطيع القراءة جيدا ايضا لكنني واظبت وتحسنت كثيرا.
٤- حاولي اظهار عاداتك الجيدة وليس السيئة واذا كنت قلقة ابذلي جهدا لعدم اظهار ذلك، والا تسرب خوفك اليهم.
٥- لا تشعري بالذنب اذا لم تتواجدي مع اطفالك كل الوقت، فالمعلمون او الاقارب قد يكونون ذا اهمية في حياة طفلك دون ان يغيروا من تأثيرك كأم.
٦- اضحكي مع اطفالك وليس عليهم فالسخرية قد تضعف ثقة الطفل بنفسه، فالمرح المشترك يجمع الكل معا وتصبح المشاكل معه اسهل.
٧- تعلمي بأن تنظري للمشاكل من وجهة نظر طفلك وليس من وجهة نظرك فقط، مثلا اذا لم ترغبي بذهاب ابنك في رحلة مدرسية، اسألي نفسك اذا كنت تعطين الاولوية لرأيك اولا، حاولي ايجاد حل متوازن آخذة بالاعتبار اهتماماتك.
٨- استفيدي من حدسك اذا شعرت انهم غير سعداء في المدرسة لا تصرفي النظر عن الموضوع فغريزة الوالدين تكون غالبا صحيحة.
٩- كوني شجاعة بحيث تعترفين بأنك على خطأ حتى لأطفالك الصغار، فهذا يعلمهم بأن كل انسان يقع في الخطأ وهذا مهم لهم حيث يعلمهم الكثير.
١٠- تحدثي معهم دائما حتى لو شعرت بأنك لا ترغبين بالحديث معهم ثانية، حاولي ايجاد اوقات خاصة لذلك كوقت الاستحمام او النوم.
١١- حديثهم عن طفولتك ما كان جيدا وما لم يكن، وما كان يسعدك او يغضبك فالأطفال يحبون قصصا عن والديهم ويجعلهم يشعرون بأنهم الى جانبهم.
١٢- امنحي اطفالك المراهقين استقلاليتهم لكن ضمن قواعد محددة.
١٣- احترمي طفلك، فمفكرته خاصة به. كيف ستشعرين اذا ما قرأ مفكرتك؟ لا تكرهي اصدقاءه فله الحق في اختيار من يحبهم وليس من تختارينهم فالاحترام يؤدي الى الاحترام المتبادل.

١٤- تقبلي مشاعرهم، اذا كانوا غاضبين من شيء ما دعيهم يعبرون عن ذلك حتى لو كانوا صغارا جدا، مثلا قولي لطفلك افهم انك غاضب لان فلان اخذ لعبتك، ولو كنت مكانك سأشعر مثلك تماما، لكن اذا قلت لا تكن طفلا فسيشعر بأن لا أحدا يفهمه وسيصبح أكثر غضبا.

١٥- اذا غضبت منهم اضبطي نفسك عدي للعشرة قبل أن تقولي او تفعلي شيئا تندمين عليه، اسألي نفسك اذا كان مهما او اذا وجب عليك ان تكوني اكثر مرونة.

١٦- خفضي صوتك عندما تشعرين بالتوتر، فالصوت العالي يجعل الطفل اكثر انزعاجا ويشجعه على الصراخ ايضا، ضعي يدك بحنان ولطف عليه فهذا يؤدي الى استجابة هادئة.

١٧- اقضي وقتا للمرح معهم، فالحياة في وقتنا الحاضر مثقلة بالمشاغل ان ذلك يقربك منهم كثيرا.

١٨- انظري الى الحياة بعيني طفلك، فهو مثلا يخاف النوم في غرفة معتمة، انه ليس سخيفا، فهو فقط يتعلم ليواجه العالم، ان تربيته بحاجة الى صبرك.

١٩- لا اضعي معايير مستحيلة، لئلا يشعروا بأنهم غير كفوئين اذا لم يتمكنوا من مواجهتها.

٢٠- ارسمي مع زوجك خطة موحدة لمواجهة اطفالك، حتى لو كنتما لا تعيشان معا، ضعا قواعد اساسية وكونا متمسكين بها والا سيستغلكما الاطفال ضد بعضكما.

٢١- اخيرا تذكري ان الام او الاب. الجيد ليس بالضرورة ان يكون كاملا.



الأسرة هي الخلية الأولى، والمنزل هو المصنع الأول أو هو المزرعة الأولى التي ينشأ فيها الطفل، والبيت مجتمع محدود بعلاقات عائلية تسودها الرعاية والعطف والأمن، والأخذ بيد

الطفل في كل ناحية من نواحي شخصيته، والطفل بجانب ما يأخذه من رعاية وعطف وإشباع لحاجاته المتنوعة فهو بحاجة أيضاً إلى سلطة ضابطة تتمثل في الأبوين. إن صلاح الأبناء لا يتحقق دون صلاح الآباء.

القدوة الحسنة:

القدوة في التربية هي من أنجع الوسائل المؤثرة في إعداد الولد خلقياً. وتكوينه نفسياً واجتماعياً ذلك لأن المربي هو المثل الأعلى في نظر الطفل، والأسوة الصالحة في عين الولد، يقلده سلوكياً ويحاكيه خُلقياً من حيث يشعر أو لا يشعر. بل تنطبع في نفسه وإحساسه صورته القولية والفعلية والحسية والمعنوية من حيث يدري أو لا يدري! ومن هنا كانت القدوة عاملاً كبيراً في صلاح الولد أو فساده[1].

ففي شخصية الرسول صلى الله عليه وسلم وسيرته يجد المرء الأسوة الحسنة في حياته كلها: فهو الشاب الأمين قبل البعثة، والتاجر الصادق، وهو الباذل لكل طاقته في تبليغ دعوة ربه، وهو الداعية الصبور، والأب الرحيم والزوج المحبوب، والقائد المحنك والصديق المخلص، والمربي المرشد والسياسي الناجح والحاكم العادل. كما أنه صلى الله عليه وسلم ضرب المثل الأعلى في تربية الذات من جميع النواحي سواء في عبادته أو زهده أو خلقه الكريم أو غير ذلك. والمتأمل لسيرته يجد الحل والصواب لكل المعضلات التي تقف حائلا دون إشعاع الروح وبلوغ صفائها ونقائها. ولذلك فإن التأسي بالمصطفى صلى الله عليه وسلم فيه تربية للروح؛ كي تصل إلى مرتبة الكمال البشري والسمو الإنساني المتمثل في شخصه الكريم.وعندما ينشأ الطفل يترعرع في بيت أقيم على تقوى من الله ورغبة في إقامة حدود الله، وتحكيم شريعته، فيتعلم، بل يقتدي، بذلك من غير كبير جهد أو عناء، إذ يمتص عادات أبويه بالتقليد، ويقتنع بعقيدتهما الإسلامية حين يصبح واعياً[2].

فسلوك الطفل يصطبغ في باكورة حياته بسلوك الوالدين، وكلما كان سلوك الآباء منضبط بالضوابط الشرعية، اقتدى بهم الأبناء، وكانوا تبعاً لما جاء به آبائهم.

---

(١) علوان، ناصح، تربية الأولاد، ٢، ٦٣٣.

(٢) النحلاوي، عبد الرحمن، أصول التربية الإسلامية وأساليبها، دمشق، دار الفكر، ط١، ١٣٩٩هـ/ ١٩٧٩م،ص ١٢٣.

سلوك الوالدين الخلقي:

عندما أوجد الله الإنسان، واسكنه فسيح جناته، رسم له الطريق الاقتصادي المتوازن وكان آدم الأب الأول وقد وضعه الله في نموذج للاختيار والتجربة وإن تلك التجربة الحياتية مرسومة بخطوط من نور والموقف الذي وُجد فيه آدم وزوجته كان متكاملاً في الأسباب والنتائج، ولكن الخلل والخطأ الذي حصل هو بعد الخروج عن الدائرة المثالية المتوازنة. ﴿إِنَّ لَكَ أَلَّا تَجُوعَ فِيهَا وَلَا تَعْرَىٰ ۝١١٨ وَأَنَّكَ لَا تَظْمَؤُا۟ فِيهَا وَلَا تَضْحَىٰ﴾ [طه: ١١٨، ١١٩].

ومن العجب العجاب أن السالكين في طريق الإسراف والتطرف، في أي عصر من العصور، كان مصيرهم الخزي والعار والسقوط. إذن الخطيئة الكبرى في التعامل المادي الحياتي، وحال الخروج من الدائرة الاقتصادية المتوازنة المعتدلة. ففي الالتزام بالنصوص والحدود، والنجاة والفوز والخروج عن ذلك يكمن فيه الخلل والإفراط والإسراف[(١)].

إن خير رادع يردع الإنسان عن ممارسة الانحراف حين الإنفاق والصرف هو الرادع الديني الذي يشكل الضمير الحي أو الأخلاقي. ولو راجع الإنسان نفسه على المستوى المادي، لرأى أن سبل العيش الآن قد انحرفت عن جادة الصواب، لأن هَمَّ الإنسان أصبح البحث عن المادة والأموال أياً كانت الوسائل مشروعة أو غير مشروعة وهذا ولا شك ابتعاد عن الأسس والأساسات والمبادئ التي وضعها القرآن للأمة الإسلامية في الكسب والإنفاق. فسلوك الوالدين الخلقي، هو سلوك أخلاقي إرادي صادر من إنسان راشد، وهذا السلوك يجب أن يتمشى وروح الإسلام. وقلوب أطفالنا أوعية نستطيع ملؤها بما نسلكه أمامهم من تصرفات قولية وفعلية.

والاتجاهات الوالدية يُستدل عليها من الأساليب التربوية التي يستخدمها الآباء مع أبنائهم في المواقف اليومية التي تجمعها، لذا فهي تتصف بالاختيارية والذاتية، حيث أن نمط شخصية الآباء ومستواهم التعليمي والاجتماعي ونظرتهم للطفولة، وثقافة المجتمع الذي تنتمي له الأسرة كل ذلك يؤثر في اتجاهاتهم السوية. وتعرف الاتجاهات الوالدية على أنها: ما يراه الآباء ويتمسكون به من أساليب معاملة الأطفال في مواقف حياتهم المختلفة. إذاً فالاتجاهات الوالدية تتحدد بأساليب الآباء والأمهات نحو تنشئة الطفل في المواقف اليومية، والأساليب

---

(١) قعدان، زيدان عبد الفتاح، ١٩٩٧،منهج الاقتصاد في القرآن،مؤسسة الرسالة ناشرون،ص ١٧.

التربوية هي ما يمارسه أحد الوالدين بهدف إحداث تغيير أو تعديل في سلوك الطفل وإكسابه سلوكاً جديداً يتماشى مع معايير الراشدين[١]. فالأخلاق هي جوهر الإسلام.

سلوك الوالدين المادي:

إن الامتثال والطاعة لأوامر الخالق في العمل، والسعي والبذل والاعتدال والتوازن في مصارف الحياة قاطبة، هو السلوك الذي يجب أن يُتبع من الوالدين، ليكونوا قدوة لأبنائهم، والجانب المادي من أهم الجوانب التي يجب أن يراعيها الوالدين في حياتهم اليومية، لذا يجب على الآباء الانتباه إلى سلوكهم الشرائي والاستهلاكي فهم المرجعية الدينية والسلوكية والمالية لأبنائهم. لذلك نرى في بعض الأسر الحرص الزائد والخوف من نفاذ السلعة أو المواد، فخوف الإنسان المتواصل من نفاذ السلع والمواد في الأسواق جعله يلهث ويلهث من أجل اقتنائها، وهذا الحرص الزائد ساهم في خلق المشكلة وزاد من تعقيد الأمور لأن الإقبال على الاستهلاك بهذا الشكل يبدد أكثر الموارد وحتى على المستوى الدولي. وإن أخذ حاجات الآخرين وتخزينها حتى ترتفع أسعارها قد أربك الاقتصاد وخلق مشاكل جمة من حيث ندرة السلع ونضوب المواد في بلد ما ووفرتها في بلد أخرى.

أما في النظام الاقتصادي الإسلامي فإن الأمر يختلف تماماً إذا التزم الإنسان المسلم أو المجتمع المسلم، وأمسك بتلابيب الفكر الاقتصادي الإسلامي فمسألة الندرة لا وجود لها. إذاً المواد متوفرة والعالم بألف خير ولكن الإنسان يكفر بأنعام الله ولا يشكر فبالشكر تدوم النعم، وبينا سابقاً أهمية الشكر في حياة المسلم. ويجب على الوالدين الإنفاق على أولادهم كما أمر الله تعالى، فبعض الآباء يُقَتِّر على أولاده أكثر من اللازم، مما يجعلهم يشعرون بالنقص، ويحسون بالحاجة، وربما قادهم ذلك إلى البحث عن المال بطريقة أو بأخرى، إما بالسرقة، أو بسؤال الناس، أو بالارتماء في أحضان رفقة السوء وأهل الإجرام. وبعض الآباء أغدقوا على أبنائهم من كل شيء أكثر مما يحتاجون، فنشئوا محرومين من الشعور بالمسؤولية عن أي شيء[٢].

---

(١) الرشدان، عبد الله زاهي، التربية والتنشئة الاجتماعية، عمان، دار وائل للنشر، ط١، ١٤٢٥، ٢٠٠٥م، ص١٠٦.

(٢) بكار، عبد الكريم، القواعد العشر (أهم القواعد في تربية الأبناء) ٢٠١٧،دار السلام للطباعة والنشر،٨١.

وهناك من يُفَرِّق بين أولاده في العطايا والهدايا والهبات، وهناك من يفرق بينهم بالملاطفة والمزاح، وغير ذلك، مما يوغر صدور بعضهم على بعض، ويتسبب في شيوع البغضاء بينهم، ويبعث على نفورهم وتنافرهم. ومن حسن التدبير أن تضع المرأة مال زوجها في أحسن موضع، فلا تسرف في الزينة والكماليات وتخل بالضروريات على حساب نفقات البيت ومصروف الأولاد، ومن حسن التدبير أن ينفق الأب وفق ميزانية دقيقة، لا يطغى فيها جانب على الآخر، وتدخل الأسرة في ضائقة مادية لا أخر لها. فلن ينال رتبة الاقتصاد من لم يلازم في طلب المعيشة منهج السداد[1].

فسلوك الوالدين المادي هو دليل الأبناء ومرشدهم في المستقبل إلى حياة يحضنها الأمان، ويسودها الاستقرار، وتظلها الرفاهية.

ويفترض العلماء أن تأثير رؤية الآخرين، أو تخيلهم، يمارسون سلوكاً معيناً يصبح كبيراً وخاصة إذا كانوا هؤلاء من ذوى الأهمية، والمقام المرموق لدى الفرد، وممن يوثق بهم، ويحترم شخصهم. ومن ثم فإنه نظراً لكثافة التفاعل في أقطارنا بين الأفراد بعضهم البعض فمن المتوقع أن يستخدم أسلوب الاقتداء بالنماذج الإيجابية المحيطة، حين يمارسون سلوكيات ذات طابع اقتصادي، في عملية التنشئة الاقتصادية على نطاق واسع، فنحن نرتدي ملابس وطنية حين نرى زعماء الأمة، أو كبار أفراد العائلة، أو الأصدقاء يرتدونها، ويدخر الأطفال حين يروا لدى أقرانهم حصالات أو دفاتر توفير، ولا تلقى ربة الأسرة بقايا الخبز في سلة المهملات حين ترى جارتها تقطع رغيف الخبز إلى أربع قطع حتى يأخذ الفرد إلا احتياجاته منه فقط، وبذا لا يتبقى فضلات لإلقائها في تلك السلة، وهكذا... ويمكن بالطبع إن تمتد تلك الدائرة الاقتدائية إلى كافة القطاعات فحين يغلق بطل المسلسل أنوار حجرته حين الخروج منها فهذا يشجع الأفراد العاديين على الاقتصاد في استهلاك الكهرباء، وهكذا الحال مع صنبور المياه، وبنفس المنطق سيتعامل التلاميذ بصورة رشيدة مع الأدوات المدرسية اقتداء بالمدرس، والعمال في المصانع تأسياً بالمشرف.[2]

وجانب أخر مهم في حياة الأسر يجب أن يراعيه الوالدين، ألا وهو كيفية التعامل مع الأجهزة الكهربائية، والأدوات المنزلية، فالكثير من الأسر ترهق الجهاز بالعمل، بحجة أنه

---

(١): الغزالي، إحياء علوم الدين، ٢، ١٢٧.

(٢): فرج، طريف شرقي، الأبعاد النفسية للتنشئة الاقتصادية، ٧.

آلة! وكأن الآلة لا تتعب أو تتعرض للعطب والتلف، فالمصابيح مضاءة ليلاً ونهاراً، والتلفاز والحاسب الإلكتروني، وفي حال تعرض الجهاز للأعطال، تم رميه بدلاً من إصلاحه.

سلوك الوالدين التربوي:

ليس من التوازن أن تكون معظم التوجيهات والتطبيقات العملية تجريدية مثالية، تأخذ الجانب الوعظي أو التربوي دون أن يكون هناك مقومات وأساليب وسلوكيات، يسلكها الآباء ليكونوا قدوة لأبنائهم. فلا شيء بعد القدوة الصالحة، ترنو له النفس، أو تحّوم حوله الرغبة.

نحن نحتاج إلى التوازن في اتخاذ قراراتنا داخل الأسرة؛ حيث إن من المشاهدة بكثرة مماطلة بعض الآباء والأمهات في اتخاذ قرارات كثيرة، يلحّ عليها الأبناء؛... أبناء يطالبون أباهم بتخصيص مصروف شهري لكل واحد منهم، بنت تُطالب أباها بشراء حاسب آلي... والموقف دائماً هو التأجيل والقول إن شاء الله... في المقابل نجد آباء عطوفين مشفقين لا يكاد الولد يطلب شيئاً حتى يسارعوا إلى تلبيته، وهم يُعدون ذلك من كرمهم ومروءتهم ومن اهتمامهم بأبنائهم، لكن كثيراً ما يكتشفون بعد مدة أنهم تسرعوا في ذلك، وفتحوا شهية الأبناء على مزيد من الطلبات. الموقف المتوازن لا يتجسد في الاستعجال، ولا في التسويف ولكن في دراسة الطلب على نحو جاد على انفراد، أو مع الأسرة ولا بأس بأن يكون الجواب بعد شهرٍ من الآن ستسمعون ما الذي سنفعله. والمهم أن لا يشعر الأولاد بإهمال أبويهم لهم ولطلباتهم والمهم أيضاً الوفاء بالوعد الذي سمعوه وأخذوه[١].

وتربية الأبناء تربيةٌ عمليةٌ وليست نظريةً فهي حقيقة واقعية. لأننا مطالبون بمواجهة التحديات بتربيةٍ مُتوازنةٍ صحيحة. لذا فما يمتاز به الوالدان من صفاتٍ، لها أبعدُ الأثر على الأبناء كالتفاؤل والثقة بالنفس. فسلوك الوالدين يجب أن يكون وسطاً معتدلاً في كل شيء.

التربية عملية تفاعلية لا ينفع فيها مجرد التلقين أو تقبل طرف من الأطراف لما يلقى عليه ويؤمر به دون فهم ورضا وقناعة؛ ووعي وذكاء، إنما هي عملية إلى الترويض أقرب. ولا يكون نتاجها شخصيات إنسانية ذكية واعية متكاملة، والمتربي لا يتفاعل فقط مع مربيه وإنما يتفاعل أيضاً مع بيئته وما فيها، ويتفاعل مع بيئته الاجتماعية والطبيعية والاقتصادية وما إلى ذلك من أنواع البيئات؛ وصفة التفاعل هذه صفة لازمة ملازمة للأحياء، فالمخلوق الحي هو

(١) بكار، عبد الكريم،٢٠١٧، القواعد العشر،مرجع سابق،ص ٧٥.

الذي يتفاعل مع ما يأخذ ما تحدر إليه من معارف وتراث وطرائق عمل فيفهمه ويهذبه ويضيف من شروط العملية التربوية. أما حين يكون المُتربي منفعلاً غير فاعل فإنه في الأعم الأغلب لا تنمو شخصيته ولا تسع آفاقه العقلية ولا تتهذب عاطفته ولا تصلح أعماله[1].

من الجدير بالذكر إن سلوك الآباء مع أطفالهم ومع الآخرين يشكل نموذجاً للصغار، للاقتداء به كما أن فترة الطفولة المبكرة تتطلب من الآباء الصبر والفهم وسعة الصدر تجاه أبنائهم ومنحهم فرصة للقيام ببعض المهام السهلة لخدمة أنفسهم والأخذ بأيديهم عند الصعاب[2].

فالسلوك الإنساني كله عبارة عن نتيجة لكل من العوامل الوراثية الحيوية والعوامل البيئية والعوامل الخاصة بالعمر الزمني للإنسان، أي أن النشاط النفسي الذي يتجلى في صورة سلوك هو نتاج للتفاعل بين الوراثة والبيئة وكل ما يمكن أن ينتقل من الوالدين إلى الأبناء هو المحددات الوراثية التي تحدد الشكل الذي سيكون عليه السمة أو الصفة في الأبناء فيما بعد[3].

إن سلوك أطفالنا يرتبط بالحالة التي نعيشها في بيوتنا، ولذلك تتغير تصرفات الطفل حسب الأحوال المحيطة به سلباً أو إيجاباً[4].

إن معظم الأمهات في علاقتهن مع أطفالهن الرضع وما بعد ذلك لا يقمن بما يفترض فيهن أن يعلمنه للأطفال بهدف تعليمهم أو تدريب عقولهم على صقل إمكاناتهم الكامنة وبلورتها. بل تقوم بذلك بشكل روتيني رتيب على اعتبار أنه من واجبات الأمومة التي يقمن بها دون إعمال فكر وصحيح أن الأم تتلذذ بأداء هذه الواجبات لأنها تغذي حس الأمومة فيها. إلاّ أن من الضروري أن تفهم أن المسألة أهم من مجرد تلبية احتياجات الطفل، وإسكات بكائه، ويجب أن تفهم كل حركة تتحركها مع الطفل الرضيع وكل كلمة تتكلمها أو نغمة ترددها لها أثر معين في طفلها وحتى حس الشم والذوق واللمس لها آثار كحس البصر والسمع. فإن كانت الأم تفهم أن المؤثرات التي توصلها إلى حواس الطفل لها فائدة في تدريب عقله وصقل

---

(١) عاقل، فاخر، ١٩٨١، معالم التربية: دراسات في التربية العامة والتربية العربية،دار العلم للملايين،ص ٤٩ و٥٠.

(٢) الفاعوري، خليل، الأسرة والطفولة، الزرقاء، د.ن، ط١، ١٤١٤هـ/ ١٩٩٤م،ص ٣١.

(٣) سليمان، علي، دور الأسرة في تربية الأبناء، سلسلة سفير التربوية(١)، القاهرة، سفير، د. ت،ص ٣٧.

(٤) سليمان، علي، دور الأسرة في تربية الأبناء،ص ٤١.

قدراته الكامنة فإن طفلها سيستفيد من فترة رضاعه كثيراً[1]. والإنسان يسعى دائماً لخلق توازن فكري عن طريق الملائمة بين معلوماته واتجاهاته وسلوكه، وبين ما يرى على أرض الواقع من تطبيق لهذا السلوك، فكيف لطفل يُنهر ويُقال له عيب إذا تلفظ بكلمات نابية أو عبارات بذيئة، وهو يسمع هذه الكلمات من والده عندما يضربه أو يؤنبه لأي سبب كان، سواء استوجب هذا السبب العقاب والشتم أم لم يستوجب. وكيف لفتاة تعتاد العفاف والحشمة، وهي ترى أمها تتابع أخر صيحات الموضة، وتشتري لكل مناسبة فستان، وتسرف في الزينة والمكياج، وترمي ببقايا الطعام، والألعاب والألبسة والمفارش وما شابه من أشياء منزلية يمكن الاستفادة، ربما لأنها لا تزال جديدة بعد، وربما لأنه كان بالإمكان الاستفادة من كل شيء يمكن أن يستغل قبل طرحه ونبذه، ليتعلم الأولاد المحافظة على ما لديهم من ممتلكات، ويسلموا من التبذير والإسراف.

إذاً: علينا أولاً نحن الآباء تربية أنفسنا، وتهذيب أخلاقنا، وتصحيح مسارنا، وتثقيف عقولنا، وفتح قلوبنا وصدورنا لنسيم عليل قادم من صحراء باتت رياض غناء، عبر أثير قرآني رحيم، بسلوكٍ محمدي رشيد، يحلق بنا في صفاء ملكوت الكون الشاسع، ويسمو بنا برقي العفاف والغنى، ولنأخذ بيد أبنائنا، فلا يدٌ تحنو على طفل كيدي والديه. ولنرمِ بالمظاهر والبهارج الخداعة، ولنكن قدوة لأبنائنا، يكونون لنا طوعاً وذخراً، وطريقاً إلى الجنة.

كيف نحمي أطفالنا – توصيات وحلول:

وفقا لما توصلت إليه نتائج الدراسات السابقة فإنها توصي بما يلي:

١. ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

٢. إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

٣. إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف

---

(١) الكرمي، زهير محمود، الإنسان والتعلّم، الأردن، دار الهلال للترجمة، ط١، ١٤٠٨هـ/ ١٩٨٨م،ص ٢٢٥.

الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

٤. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار- في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

٥. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.

٦. وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

٧. حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

٨. تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة.

٩. ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية.

١٠. ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

١١. ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

١٢. ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل ١٥ دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

١٣. ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

١٤. ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

١٥. يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

١٦. ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

١٧. القيام بتصميم ألعاب الكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابًا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

١٨. التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

١٩. ينبغي إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للالعاب الالكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

٢٠. ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدا بما فيه الكفاية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب، وذلك لأجل التقليل من مخاطر الاشعة على صحة الطفل.

٢١. التاكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.





الحرص على الا يكون الطفل
وحيد ومنعزلا
أثناء اللعب

التوعية بالضرر من الألعاب
الإلكترونية

عدم اللعب لفترات طويلة
ومتصلة وأخذ استراحة
أثناء اللعب

البحث عن اللعبة في موقع
التصنيف الأخلاقي
ومدى فائدتها

راقب الزمن الذي يقضيه ابنك
في اللعب

اختيار الألعاب التي تساعد
الطفل على التعليم
وتطوير المهارات

المقترحات لضمان دور الوالدين التربوي في تكوين الأبناء تكويناً اجتماعياً سليماً:

استناداً إلى المقارنات والنتائج للدراسات السابقة، يمكن وضع بعض المقترحات على صورة تأكيدات لضمان دور الوالدين التربوي في تكوين الأبناء تكويناً اجتماعياً سليماً.

١. الأسرةُ هي التي تُكْسِبُ الطفلَ قِيَمَهُ فَيَعْرِفُ الحَقَ والبَاطِلَ، والخيرَ والشرَ، وَهو يَتلَّقى هذه القيمِ دونَ مناقشةٍ في سِنيهِ الأولى، حيث تتحددُ عناصرُ شخصيتِهِ، وتتميزُ ملامحُ هويتِهِ في

سلوكه وأخلاقه؛ لذلك فإن مسؤولية ربّ الأسرةِ تعليمِ أهلِهِ وأولاده القيم الرفيعة، والأخلاق الحسنة،

٢. ضرورة الاتفاق بين الوالدين حول كيفية الحفاظ على النظام الأسري باعتباره الرابط القوي للعلاقات الأسرية السليمة من جهة، وباعتبار الأسرة هي الخلية الاجتماعية الأولى من جهة أخرى.

٣. إعطاء الوالدين القدوة للأبناء، سواء في التعامل فيما بينهما أو في تعاملهما مع الآخرين، وعدم إظهار خلافاتهما الحادة أمام الأبناء، وحلّ مشكلات الأبناء بالحوار والمناقشة الهادئة.

٤. تعويد الأبناء منذ الصغر، على استقبال الزوار، والجلوس معهم لوقت ما، والسماح لهم بمخالطة أقرانهم وتكوين صداقات معهم، بوجود الإشراف والتوجيه المناسبين.

٥. توظيف وسائل الإعلام المرئية لتخصيص برامج ولقاءات تربوية، مع مختصين بهدف تقديم إرشادات للوالدين، عن كيفية التعامل مع الأبناء وإعدادهم للحياة الاجتماعية السليمة، داخل الأسرة وخارجها.

٦. إدخال مادة تدريسية باسم (التربية الأسرية) في مناهج المرحلة الثانوية أو الجامعية، تتضمن مفهوم الأسرة ومكوناتها ووظائفها، والعلاقات الزوجية السليمة، وكيفية التعامل مع الأبناء.

٧. ضرورة تفعيل دور الأسرة ووسائل الإعلام والجمعيات الأهلية في التوعية من مخاطر الجريمة الإلكترونية.

٨. الرقابة الأبوية على استخدام الأبناء الأجهزة الإلكترونية ضرورة حتمية بحيث يتم تحديد عدد الساعات والبرامج التي يسمح لهم بمشاهدتها.

٩. السعي والبذل والاعتدال والتوازن في مصارف الحياة قاطبة، هو السلوك الذي يجب أن يُتبع من الوالدين، ليكونوا قدوة لأبنائهم.

١٠. توزيع وقت الطفل والمراهق بين الدراسة واللعب على أن يكون وقت اللعب الالكتروني واللعب البدني الرياضي في أيام العطل الرسمية، مع تحديد وقت اللعب الإلكتروني على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم.

١١. تحصين الأولاد بالأخلاق العالية والتّربية الدينيّة الّلازمة الّتي تسهم في إبعادهم عن الخطأ والرذيلة بحيث يكون الولد هو الرقيب على نفسه عندما يتصفح مواقع الإنترنت.

١٢. إكساب الطفل السلوك السوي، الذي يتوافق مع القيم الاجتماعية اللازمة لبناء شخصيته ودوره في محيط الأسرة.

١٣. الحوار الأسري الراقي مع الأبناء بفوائد وسلبيات الأجهزة الإلكترونية وتطبيقاتها.

١٤. الأسرة مطالبة بان تكون واعية لاحتياجات أطفالها وتوفيرها لها الحد الأدنى من الظروف المعيشية.

١٥. مساعدة الأبناء في اختيار الأصدقاء، ليتمكنوا من التكيف مع الآخرين، واكتساب المهارات الاجتماعية.

١٦. تنمية المفاهيم الدينية والعقائدية، وتطبيق هذا الأمر سهل، لأن التدين ظاهرة فطرية لدى الإنسان ولديه الاستعداد لتقبل بعض المفاهيم.

١٧. عقد ندوات تربوية في المراكز الثقافية، ومقار المنظمات والجمعيات والنوادي، لتوعية الوالدين حول استخدام الأساليب التربوية المتوازنة في التعامل مع الأبناء، فلا إفراط ولا تفريط، سواء في المرونة أم في الشدة، بما يعزز دور الأسرة التربوي في ظلّ معطيات العصر المتداخلة.

١٨. احترام الأبناء عن طريق الاحترام المتبادل، وتنمية الوعي، والصراحة، والوضوح.

١٩. عدم السخرية والتهديد بالعقاب الدائم للأبناء، متى ما أخفقوا في دراستهم أو وقعوا في أخطاء من غير قصد منهم؛ بل يتم تلمس المشكلة بهدوء، ومحاولة التغلب على الخطأ بالحكمة، والتوجيه الحسن

٢٠. الصبر الجميل في تربية الأبناء، وتحمل ما يحدث منهم من عناد أو عصيان، والدعاء بصلاحهم وتوفيقهم.

ومن هنا أود التأكيد على أن دور الأسرة في رعاية الأولاد ؛ هو أقوى دعائم المجتمعِ تأثيرًا في تكوينِ شخصيةِ الأبناء، وتوجيهِ سلوكِهِم، وإعدادهم للمستقبل شخصيات قادرة وفاعلة.

وفي الختام أسأل الله أن يكون هذا العمل خالصاً لله. وادعوا الله أن يحفظ أبنائنا ووطننا من كل مكروه، وأن ينعم علينا نعمة الامن والأمان، وان يهد شبابنا وبناتنا ويصلح شأنهم كله بما يرضي الله.. والحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله.



المصادر والمراجع

أولاً: قائمة المصادر والمراجع العربية:

أ- الكتب العربية

١. القرآن الكريم

٢. ابن فارس؛ أحمد،١٩٧٩، معجم مقاييس اللغة، تحقيق وضبط:عبد السلام محمد هارون، دار الفكر.

٣. ابن منظور،٢٠٠٣،لسان العرب، تحقيق:عامر أحمد حيدر، دار الكتب العلمية، بيروت- لبنان.

٤. أبو جلالة، صبحي. العبادي، محمد حميدان: أصول التربية بين الأصالة و المعاصرة، مكتبة الفلاح للنشرة التوزيع، الكويت،٢٠١٤.

٥. أبو حميد الشرمان، عاطف. (٢٠١٣). تكنولوجيا التعليم المعاصرة وتطوير المنهاج. عمان: دار وائل للنشر.

٦. أبو رزق، حليمة علي: المدخل إلى التربية، ط ٢، الدار السعودية للنشر والتوزيع، جدة، ١٤٢٥هـ.

٧. أبو سكينة؛ ناديا، وخضر؛ منال،٢٠١١، العلاقات والمشكلات الأسرية، ط١،دار الفكر، عمان- الاردن.

٨. البخاري؛ محمد بن اسماعيل،١٩٨٧،صحيح بخاري، تحقيق: مصطفى البغا، ط٣، دار ابن كثير، بيروت-لبنان.

٩. الجبار، سيد ابراهيم (١٩٨٩).التربية ومشكلات المجتمع،ط٤، الكويت، دار القلم.

١٠. الجقندي، عبد السلام عبد الله، التربية المتكاملة للطفل المسلم في البيت والمدرسة،دار قتيبة للطباعة والنشر، ٢٠٠٣.

١١. الحمد، محمد بن إبراهيم، التقصير في تربية الأولاد المظاهر وسبل العلاج، دار ابن خزيمة، الرياض، ١٩٩٤.

١٢. الحيلة،محمد محمود، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتقليديا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، ٢٠٠٢.

١٣. الحيلة،محمد محمود، الألعاب من أجل التفكير والتعلم: عشر دقائق يوميا تساعد طفلك على النمو المعرفي، عمان، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع، **٢٠٠٥**.
١٤. الخطيب،لطفي،(**١٩٩٣**)،أساسيات في الكمبيوتر التعليمي.ط١،دار الكندي للنشر والتوزيع،إربد،عمان.
١٥. الخوالدة،محمد محمود، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في بناء شخصياتهم، عمان،الأردن، دار المسيرة، **٢٠٠٣**.
١٦. الرازي،الإمام محمد بن أبي بكر عبد القادر،مختار الصحاح،دار الحديث، القاهرة.
١٧. الرشدان، عبد الله زاهي، التربية والتنشئة الاجتماعية، عمان، دار وائل للنشر، ط١، **١٤٢٥، ٢٠٠٥**م.
١٨. الشريف،السيد عبدا لقادر(**٢٠٠٧**) التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال. دار المسيرة، عمان، الأردن.
١٩. الفار،إبراهيم.(**٢٠٠٣**). تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين. العين: دار الكتاب الجامعي.
٢٠. الفاعوري، خليل، الأسرة والطفولة، الزرقاء، د.ن، ط١، **١٤١٤**هـ/ **١٩٩٤**م.
٢١. الفقي، سعد كريم، أخطاء شائعة في تربية الأولاد وحلول عملية، دار الإيمان للطباعة والنشر والتوزيع، الإسكندرية، **١٩٩٩**.
٢٢. الفنيش، أحمد : أصول التربية، ط **٣**،دار الكتاب الجديد المتحدة، بيروت **٢٠٠٤**.
٢٣. الفيروز أبادي؛ مجد الدين،**١٩٣٥**،القاموس المحيط، ط **٤**،مصر
٢٤. القاضي، زياد وآخرون، مقدمة إلى الإنترنت، ط١، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، **٢٠٠٠**م.
٢٥. العساف، حمد، **٢٠٠٣**م، المدخل الى البحث في العلوم السلوكية، مكتبة العبيكان، الرياض، ط ١.
٢٦. الكرمي، زهير محمود، الإنسان والتعلّم، الأردن، دار الهلال للترجمة، ط١، **١٤٠٨**هـ/ **١٩٨٨**م.
٢٧. اللقاني، فاروق عبد الحميد (**١٩٨٩**) الطفولة بين الرياض والتثقيف.مكتبة دار الفلاح. الكويت.

٢٨. المياح،عبد اللطيف علي، حنان علي الطائي، ثورة المعلومات والأمن القومي العربي، الطبعة الأولى، مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن،٢٠٠٣.
٢٩. الهندي، صالح ذياب (٢٠٠٠) صورة الطفولة في التربية الإسلامية، ط٢، دار الفكر، عمان.
٣٠. النحلاوي؛ عبد الرحمن،١٩٨٣،أصول التربية الإسلامية، وأساليبها في البيت والمدرسة والمجتمع، ط٢، دار الفكر، دمشق- سوريا.
٣١. الوردي،زكي حسين، لازم المالكي،مجبل، المعلومات والمجتمع، الطبعة الثانية، مؤسسة الوراق،عمان، الأردن، ٢٠٠٦.
٣٢. بعلي،أحمد، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى، الأردن، ٢٠٠٦.
٣٣. بكار، عبد الكريم، القواعد العشر (أهم القواعد في تربية الأبناء) ٢٠١٧،دار السلام للطباعة والنشر.
٣٤. جرجس، ملاك) (١٩٩٠المشكلات النفسي-ة للطفل وطرق علاجها، دار المعارف،القاهرة.
٣٥. حارب، سعيد، دور الأسرة في التربية، دار الأمة، دبي، ١٩٨٧.
٣٦. حسني الشحروري،مها، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دارالمسيرة، عمان، الأردن، ٢٠٠٨.
٣٧. حقي، ألفت،٢٠٠٠،الاضطراب النفسي. مصر: مركز الإسكندرية للكتاب.
٣٨. حنان العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر،عمان،٢٠٠٧.
٣٩. خوالدة،باسم علي، قزاقزة،سليمان محمد، القادري،أحمد رشيد، ذيب أبو شريخ،شاهر، وسائل
الإعلام والطفولة، الطبعة الثانية، دار الجرير، عمان، الأردن، ٢٠٠٦.
٤٠. دعمس، مصطفى نمر، استراتيجيات تطوير المناهج وأساليب التدريس الحديثة، الأردن- عمان، دار غيداء ٢٠٠٨.
٤١. دعمس، مصطفى نمر، (٢٠٠٩م)."تكنولوجيا التعلّم وحوسبة التعليم". عمان: دار غيداء للنشر.
٤٢. دويدار، عبد الفتاح،١٩٩٤،في الطب النفسي وعلم النفس المرضي. بيروت: دار النهضة العربية.

٤٣. دياب،مفتاح محمد، مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، طبعة الأولى، مكتبة العربي، دار الصفاء،عمان، الأردن، ٢٠٠٦.
٤٤. ريتا، مرهج(٢٠٠٦).أولادنا من الولادة إلى المراهقة. اكاديميا للنشر والتوزيع، تلفزيون المستقبل، بيروت، لبنان.
٤٥. زكريا الرمادي،أماني، المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر، ٢٠٠٨.
٤٦. سلامة،فضل، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، ٢٠٠٦.
٤٧. سهير،كامل احمد (٢٠٠٠) اسس تربية الطفل بين النظرية والتطبيق. دار المعرفة الجامعية، مصر.
٤٨. عارف مصلح،عدنان، التربية في رياض الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن،١٩٩٠.
٤٩. عاقل، فاخر، ١٩٨١، معالم التربية: دراسات في التربية العامة والتربية العربية،دار العلم للملايين.
٥٠. عبد الحميد العناني،حنان، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، ٢٠٠٢.
٥١. عبد الكافي، اسماعيل عبد الفتاح، ٢٠٠٥ ، موسوعة نمو وتربية الطفل، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية.
٥٢. عبد المجيد، محمد وعبد اللطيف، وجدي،٢٠٠٣، الآثار الاجتماعية للإنترنت على الشباب: دراسة ميدانية على عينة من مرتادي مقاهي الإنترنت،الطبعة الأولى. القاهرة:دار المصطفى.
٥٣. عبد الوهاب، مصطفى رضا والعامري، خالد، الإنترنت، ط١، سلسلة الفاروق المتطورة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، ١٩٩٨م.
٥٤. عكاشة، أحمد،٢٠٠٣، الطب النفسي المعاصر. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
٥٥. علي، محمد سعيد: علم التربية و أسسه، ط ١،مكتبة الرشد، الرياض،١٤٢٥.
٥٦. علي؛ سعيد،٢٠٠٥،أصول التربية الإسلامية، ط ١،دار الثقافة، القاهرة – مصر

٥٧. عليان، ربحي مصطفى، مجتمع المعلومات والواقع العربي، الطبعة الأولى، دار جرير، عمان، الأردن،٢٠٠٦.
٥٨. عويس،خير الدين، اللعب وطفل ما قبل المدرسة، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، ١٩٩٧.
٥٩. فتحي عبد الهادي،محمد، مقدمة في علم المعلومات، الطبعة الثانية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية،٢٠٠٨.
٦٠. قطب، سيد، في ظلال القرآن، ج٢، دار الشروق، بيروت.
٦١. كركوش،فتيحة، سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، ٢٠٠٨.
٦٢. لعقاب، محمد، مجتمع الإعلام والمعلومات، ماهيته وخصائصه، دار الهومة، الجزائر، ٢٠٠٣.
٦٣. لعقاب، محمد، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، الطبعة الأولى، دار الهومة، الجزائر، ٢٠٠٧.
٦٤. متولي قنديل،محمد، مسعد بدوي،رمضان، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان، الأردن، ٢٠٠٧.
٦٥. محجوب، عباس، نحو منهج إسلامي في التربية والتعليم، مؤسسة علوم القرآن، عجمان، ١٩٨٧.
٦٦. محمد دياب،مفتاح،، مكتبات الأطفال في عصر المعلومات،الطبعة الأولى، مكتبة المجتمع العربي للنشر،دار الصفاء، عمان، الأردن، ٢٠٠٦.
٦٧. محمد عبد الباقي،سلوى، اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر، ٢٠٠١.
٦٨. مكاوي حسن،عماد، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، قاهرة، مصر،١٩٩٣.
٦٩. موثقي، هايدة، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان،٢٠٠٤.
٧٠. منصور، عبد المجيد سيد، والشربيني، زكريا أحمد، ٢٠٠٠، الأسرة على مشارف القرن ٢١، دار الفكر العربي، القاهرة.

٧١. هاشم الهاشمي،مجد، تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، الطبعة الأولى، دار أسامة، عمان، الأردن، **٢٠٠٤**.
٧٢. ناصر، إبراهيم: أسس التربية، ط **٢**، دار عمار، عمان، **١٤٠٩**.
٧٣. وطفه،على أسعد: علم الاجتماع التربوي وقضايا الحياة التربوية المعاصره، ط **٢**، مكتبة الفلاح للنشر و التوزيع، الكويت **١٩٩٨**.
٧٤. ياالجن؛ مقداد،**١٩٩٩**، أساسيات التوجيه والإرشاد في التربية، دار عالم الكتب، الرياض. السعودية.
٧٥. يوسف،ليلى، سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو-مصرية، مصر،**١٩٦٢**.

ب- الرسائل الجامعية والأبحاث والخطب

٧٦. إبراهيم بن محمد الحقيل،خطبة الجمعة بعنوان(أولادنا والألعاب الإلكترونية)،**١٤ / ٤ / ١٤٤٠**هـ.
٧٧. أبو جدي، أمجد،**٢٠٠٤**،أثر القلق الاجتماعي والشعور بالوحدة وكشف الذات على إدمان الإنترنت. رسالة دكتوراه غير منشورة، الجامعة الأردنية، الأردن.
٧٨. الشيخة، ر. (**٢٠١١**). برامج التلفاز والألعاب الحاسوبية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني واضعاف الحساسية لدى الأطفال. رسالة ماجستير غير منشورة. دمشق: جامعة دمشق.
٧٩. النمرات، عروب، **٢٠٠٢**، العلاقة بين استخدام الإنترنت والاكتئاب لدى عينة من طلبة جامعتي اليرموك والعلوم والتكنولوجيا الأردنية. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة اليرموك، الأردن.
٨٠. بركات، وجدي، وعبدالمنعم توفيق،**٢٠٠٩**، الأطفال والعوالم الافتراضية - آمال وأخطار. مؤتمر الطفولة في عالم متغير ،**١٨-١٩/٥/٢٠٠٩**،الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين.
٨١. بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (**١٥- ١٢**سنة) -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد

التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، ٢٠٠٨.

٨٢. جابر، س. (٢٠١٧). معوّقات توظيف وسائل تكنولوجيا التعليم في تدريس العلوم – حال معلمي العلوم في الثانويات الرسمية للضاحية الجنوبية، (رسالة ماجستير). بيروت: الجامعة الإسلامية.

٨٣. حناش،يسمينة، إعلام العولمة وانعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، ٢٠٠٧.

٨٤. سعيد بومعيزة، أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ،٢٠٠٦-٢٠٠٥.

٨٥. فلاق،أحمد، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، ٢٠٠٩.

٨٦. ليكوفان،شفيق، الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة ،٢٠٠٩رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات،٢٠٠٩-٢٠٠٨.

٨٧. مريم قويدر، دراسة بعنوان (أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال)، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص: مجتمع المعلومات،٢٠١٢.

٨٨. مها حسني الشحروري، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، ٢٠٠٧.

٨٩. نمرود،بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٥- ١٢سنة) -القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد

التربية البدنية والرياضية،قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، **٢٠٠٨**.

٩٠. وردة بوقادوم، فايزة بركة: أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية، تخصص: اتصال وعلاقات عامة، جامعة الجيلالي بونعامة – الجزائر، **٢٠١٩ / ٢٠١٨**.

ج – المجلات

٩١. إبراهيم حسن،سمير، الثورة المعلوماتية عواقبها وآفاقها، مجلة جامعة دمشق، المجلد، **١٨** العدد الأول، **٢٠٠٢**.

٩٢. إسماعيل حسين أبو زعنزنة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد **٦١**، سبتمبر **٢٠٠٢**م، رجب **١٤٢٣**هـ.

٩٣. أبو جراح، **١٤٢٥**هـ، طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار. مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة، **١٤٢٥**هـ، المؤسسة العالمية للإعمار والتنمية، الرياض.

٩٤. استيتة، دلال، عبدوني، كامل " اتجاهات الأبناء نحو أنماط تنشئة الآباء وعلاقتها بمتغيرات الجنس والمستوى التعليمي ودخل الأسرة بالمرحلة الثانوية بعمان الكبرى الأولى "، مجلة دراسات العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، العدد **٢١**، **١٩٩٧**، ص **٣٥٤-٣٦٣**.

٩٥. الحضيف، يوسف (**٢٠١٠**). هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد **١٥٢٢٦**، الثلاثاء **١٦** ربيع أول **١٤٣١**هـ – **٢** مارس **٢٠١٠**م.

٩٦. الخطيب، محمد شحات، التعليم بلا حدود: تحطيم حواجز المسافة، والزمن، والعمر، والظروف (مترجم)، مجلة رسالة الخليج العربي، مكتب التربية العربي لدول الخليج، العدد (**٦٤**)، **١٩٩٧**م.

٩٧. السعادات، خليل بن إبراهيم " معاملة الآباء لأبنائهم كما يراها الأبناء " المجلة العلمية بجامعة الملك فيصل، العدد الأول، **٢٠٠٣**.

٩٨. السعد، نورة (**٢٠٠٥**). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد **١٣٤٠٦**. الثلاثاء **٢٧** محرم **١٤٢٦**هـ – **٨** مارس **٢٠٠٥**.

٩٩. الريماوي، محمد، ٢٠١٠، برامج الأطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارات اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة: الواقع والمأمول. كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون لمجمع اللغة العربية الأردني، الأردن.
١٠٠. الزعبي؛ أحمد،٢٠٠٩،دور الأسرة ورياض الأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة وإعداده لدخول المدرسة، مجلة التربية، قطر، العدد التاسع والتسعون.
١٠١. القنتوح، عبد القادر والسلطان، عبد العزيز، الإنترنت في التعليم: مشروع المدرسة الإلكترونية، مجلة رسالة الخليج العربي، مكتب التربية العربي لدول الخليج، العدد (٧١)، ١٩٩٩م.
١٠٢. الفرح، عدنان، ٢٠٠٤،الإدمان على الإنترنت لدى مرتادي مقاهي الإنترنت في الأردن. مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد الخامس، العدد الثالث.
١٠٣. الهدلق، عبدالله عبدالعزيز، ٢٠١٢، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، (٢)، جامعة الملك سعود، الرياض،المملكة العربية السعودية
١٠٤. المحيسن، ابراهيم، المعلوماتية في التعليم، مجلة عربيوتر، العدد (٧٣)، ١٩٩٦م.
١٠٥. المعدول،فاطمة، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد ،٨٢الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية ٢٠١٠.
١٠٦. اليعقوب، علي، ومنى ادبيس،٢٠٠٩، دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، مجلة مستقبل التربية العربية، (١٦)،(٥٨) الكويت.
١٠٧. بشور،نجلاء نصيرة، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد ٣١،تشرين الثاني، الأردن،٢٠٠٤.
١٠٨. جريدة الشرق الأوسط " الصحة العالمية تصنف إدمان ألعاب الفيديو مرضا رسميا الإثنين ٢٧ مايو ٢٠١٩.

١٠٩. حسني، إلهام (٢٠٠٢). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد ٨٥٥٩. الاحد ٢٣ صفر ١٤٢٣هـ - ٥ مايو ٢٠٠٢.
١١٠. د. عصام عبد الله وآخرون، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم مجلة العلوم التربوية.
١١١. د.علي سليمان الصوالحه، د.يسرى راشد العويمر، د.علي مصطفى العليمات، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين،مج ١٤، عدد ١٦،٢٠١٦.
١١٢. حسين أبو زعنزنة،إسماعيل، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد ٦١، سبتمبر ٢٠٠٢.
١١٣. ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، جامعة طيبة – كلية التربية، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلّد ١٠،العدد ١، ٢٠١٥.
١١٤. مجلة ولدي (٢٠٠٤) الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية.العدد (٦٦) مايو ٢٠٠٤..
١١٥. مريم حمدادو، وهيبة بوزيفي، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، من عالم الديزني شنال إلى الألعاب الإلكترونية، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد ٥،من ٢٢إلى ٢٩ أكتوبر ٢٠٠٦.
١١٦. منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد ٥، ٢٢ إلى ٢٩ أكتوبر، ٢٠٠٦.
١١٧. مؤيد مقدادي، و قاسم سمور، الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالاستجابات العصابية لدى عينة من مرتادي مقاهي الإنترنت، في ضوء بعض المتغيرات، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد ٤،عدد ١، ٢٠٠٨.
١١٨. د. هيفاء فياض فوارس، الوظيفة التربوية للأسرة المسلمة في العالم المعاصر– رؤية تحليلية نقدية، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، المجلد الحادي والعشرون، العدد الثالث، ٣٠يوليو ٢٠١٣.

١١٩. نجلاء نصيرة بشور، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد ١١،٣١، ٢٠٠٤،الأردن.
١٢٠. نشأت صبوح، رمزية نعمان، سناء شطح، الألعاب الإلكترونية و العدوانية، مجلة الثقافة النفسية، العدد ٤٤،المجلد ١١،دار النهضة العربية، بيروت،لبنان، سبتمبر، ٢٠٠٠.

ثانياً: المراجع المترجمة إلى العربية

١٢١. أنجيلو، ثوماس، كروس، باتيسيا، ٢٠٠٥. الأساليب غير التقليدية في التقويم الصفي، ط١، ترجمة حمزة محمد دودين، دار الكتاب الجامعي.
١٢٢. باربارسيلز، تكنولوجيا التعليم (التعريف ومكونات المجال) – ترجمة بدر الصالح – مكتبة الشقري – ١٩٩٨ م.
١٢٣. بيل، جيتس، (٢٠٠٨ م)، المعلوماتية بعد الانترنت، طريق المستقبل، ترجمة عبد السلام رضوان، الكويت، المجلس الوطنى للثقافة والفنون.
١٢٤. دونالد و ميشيل و سيمون (٢٠٠٧). ١٤٧ خطوة عملية للتدريس عبر الإنترنت، ترجمة: عبد الله الحربي.
١٢٥. سوزان دانتوني. الموارد التعليمية المفتوحة: الطريق للأمام. ترجمة: د/ أمل أمير، وآخرون.
١٢٦. سيلز، باربارا ب. وريتشي، ريتا سي. (١٤١٨هـ) تكنولوجيا التعليم: التعريف ومكونات المجال. ترجمة: بدر عبدالله الصالح، مكتبة الشقري، الرياض.
١٢٧. ميلر،سوزانا، سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسى، سلسلة كتب ثقافية شهرية لمجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، سلسلة عالم المعرف، الكويت، ١٩٨٧.
١٢٨. وايت، رون، كيف تعمل الحواسيب، ط٤، ترجمة مركز التعريب والترجمة، الدار العربية للعلوم، بيروت، لبنان، ١٩٩٩م.
١٢٩. يونغ، كمبرلي، ١٩٩٨، الإدمان على الإنترنت، ترجمة: هاني ثلجي، الأردن: بيت الأفكار الدولية.

ثالثاً: المراجع الإلكترونية (الانترنت):

١٣٠. أبو العينين، علاء، (٢٠١٠)، حياة أفضل بلا "بلايستيشن"، موقع رسالة الإسلام. تم استعراضه في ٢٧من ذي القعدة ١٤٣٤هـ،
http://woman.islammessage.com/article aspx?id=3502

١٣١. الجارودي، حسين (٢٠١١). اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال. تم استعراضه بتاريخ ١٩/١٠/١٤٣٢هـ على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic.

١٣٢. الانباري، باسم (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم استعراضه بتاريخ ٢٥/١/١٤٣٣هـ. على الرابط:
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

١٣٣. الشماع، محمد سعيد، إدمان الألعاب الإلكترونية يفجر أزمة في المنازل.. "يعني لا خروج ولا لعب"، الأحد ٠٥ يوليو ٢٠٢٠:
https://m.elwatannews.com/section/19

١٣٤. ألعاب الفيديو تعالج الأمراض المستعصية، ركن أخبار التكنولوجيا، جريدة السوسنة الأردنية، ٢٠١٠-٠٤-٣٠ :
http://assawsana.com/portal/newsshow.aspx?id=22565

١٣٥. المدينة: "ألعاب الأطفال الإلكترونية".. الخطر يشتد في زمن "كورونا"،٣١ / ٠٥ / ٢٠٢٠. https://www.al-madina.com

١٣٦. أحمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية،٢٠١٠-٠٧-٠٣:
http://www.swalif.net

١٣٧. أطفالنا وشبابنا زمن الكورونا: تقييد الحركة... إدمان على الألعاب وتفجّر ملكة الإبداع، تونس – الشروق: ١٩/٠٤/٢٠٢٠: http://www.alchourouk.com

١٣٨. تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، موسوعة دهشة،٢٠٠٩:
http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=3189

١٣٩. حملة توعية عبر تويتر في السعودية بتأثير الحجر المنزلي على إدمان الألعاب الإلكترونية، بي بي سي،07 / نيسان ٢٠٢٠: https://www.bbc.com/arabic

١٤٠. طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد ٢٣، ذو القعدة ،١٤٢٥هـ: http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

١٤١. د. عائشة بلهيش العمري،الألعاب التعليمية.. مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها، ٣/١٠/ ٢٠١٥

http://learning-otb.com /index.php/component/ contact/contact/130-blogers/10-aisha-contact?Itemid=638

١٤٢. عود صالح كاتب (٢٠١١). الإعلام الجديد وقضايا المجتمع: التحديات والفرص. دراسة مقدمة إلى المؤتمر العالمي الثاني للإعلام الإسلامي. في الفترة من ١٣-١٥ ديسمبر ٢٠١١، ١-٤١، متاحة على الموقع:
www.world-dialogue.org/MWL/media/WORD/R9.docx

١٤٣. مريم بوخطامين، الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة، صحيفة الاتحاد،٢٣ ديسمبر ٢٠١٨. https://www.alittihad.ae/tags

١٤٤. مصطفى نمر دعمس، التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع بسبب الألعاب الالكترونية، آفاق علمية وتربوية،سبتمبر ٢١، ٢٠٢٠:
http://al3loom.com/?p=26754

١٤٥. مها محي الدين، ٥ تطبيقات لحماية الأطفال أثناء استخدامهم الإنترنت في رمضان ٢٠٢٠، العين الإخبارية، ٢٠٢٠/٥/١:
https://al-ain.com/article/protect-children-while-using-internet

١٤٦. مي، ٢٠١٠، سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية. منتدى الإعلام المدرسي بالإسكندرية. http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

١٤٧. مي شبر، متى تبدأ تربية الطفل؟، موقع آفاق علمية وتربوية، يوليو ٠٨، ٢٠١٨:
http://al3loom.com/?p=22843

١٤٨. أ.د. وجدي عبد الفتاح سواحل، الألعاب الإلكترونية: ترفيه علمي أم تدمير صحي؟! ،موقع اسلام ويب،٢٧/٠١/٢٠٠٣:
https://www.islamweb.net/ar/articles/9

١٤٩. يورونيوز: ألعاب الفيديو الرابح الأكبر في زمن حجر كورونا المنزلي، ١٣/٠٥/٢٠٢٠ https://arabic.euronews.com/news/america/usa

١٥٠. www.healthcentral.com/, Retrieved 3-4-2019.

رابعاً: اليوتيوب

١٥١. رابط مشاكل فري فير: https://youtu.be/KDma6CNY_Xc

خامساً: المراجع الأجنبية:

152. Adams ، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a ''losing battle''. Northeast Florida Medicine ، 57 ، 47–48.

153. Aldrich, C. (2005). Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences. San Francisco: CA: Pfeiffer.

154. Almansour. (2003). Presentation of (ESPY 540) course. Supervised by Professor: John Conney.

155. Anderson, J., & Rainie, L. (2012). Gamification and the internet: Experts expect game layers to expand in the future, with positive and negative results. Games for Health Jounal, 1(4), 299.

156. Anderson, C. A. and Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. Aggressive Behavior, 423-429.

157. Allen, J. (2018). Faculty Approaches to Active Learning: Barriers, Affordances.

158. Bai, Y. Lin, C. & Chen, J. (2001). Internet addiction disorder among clients of virtual clinic Psychiatry Servy, 52 (2),:1397

159. Danforth, D. (2003). Addiction to online games: Classification and personality correlates. Available at:www. sciencedirec.com. Journal of Computers in Human Behavior,32 (I), 26- 150

160. Gallagher ، M ، Michael. D (2011). The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association (ESA).

161. Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2013). Empirical study on the effect of achievement badges in TRAKLA2 online learning environment. In Proceedings of Learning and Teaching in Computing and Engineering (LaTiCE). Conference (pp. 47-54).

162. Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018).
Gamification in Learning and Education. Virginia: Springer.

163. Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. International Journal of Computers and Distributed Systems, 2(1), 46-53.

164. Kutner, L., Olso, C. and Warner, D. (2008). Parents and sons perspectives on video game play. Journal of Adolescent Research, 23, 76-96.

165. Leonard, M., & Tracy, M. (1993). Using Games to Meet the Standards for Middle School Students. Arithmetic Teacher, 40(9), 499-503.

166.

167. Long, Larry, Introduction to Computer and Information Processing, 3rd Edition, Prentice-Hall Inc., Englewood, Cliffs, New Jersey, USA, 1991.

168. Longman Group Limited, Information Systems and Information Technology, New Edition, Longman House, Burnt Mill, Harlow, England, 1994.

169. Mayo, M. (2009). Video games: A route to large-scale STEM education. Science, 323(5910), 79–82.

170. Shapira, A. & Goldsmith, D. & kejr, E. (1999). Psychiatric features of individuals with internet use. Jornal of Computers in Human Behavior,35,625-640.
171. Salen, K. and Zimmerman, E. (2004). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.
172. Zichermann, G., & Linder, J. (2013). The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition. New York: McGraw Hill.
173. Young, K. (1996). Internet addiction: the emergence of new clinical disorder. paper presented at the 104th annual meeting of psychological association., tornoto, Canada, August 15,1996.
174. Young, K.& Rodger,R. (1998). Internet addiction: Personality traits associated with its development.

إدمان الأطفال

على الألعاب الالكترونية

في جائحة كورونا

وتأثيرها على السلوك والتعليم

تأليف

لينا خليل برغش



